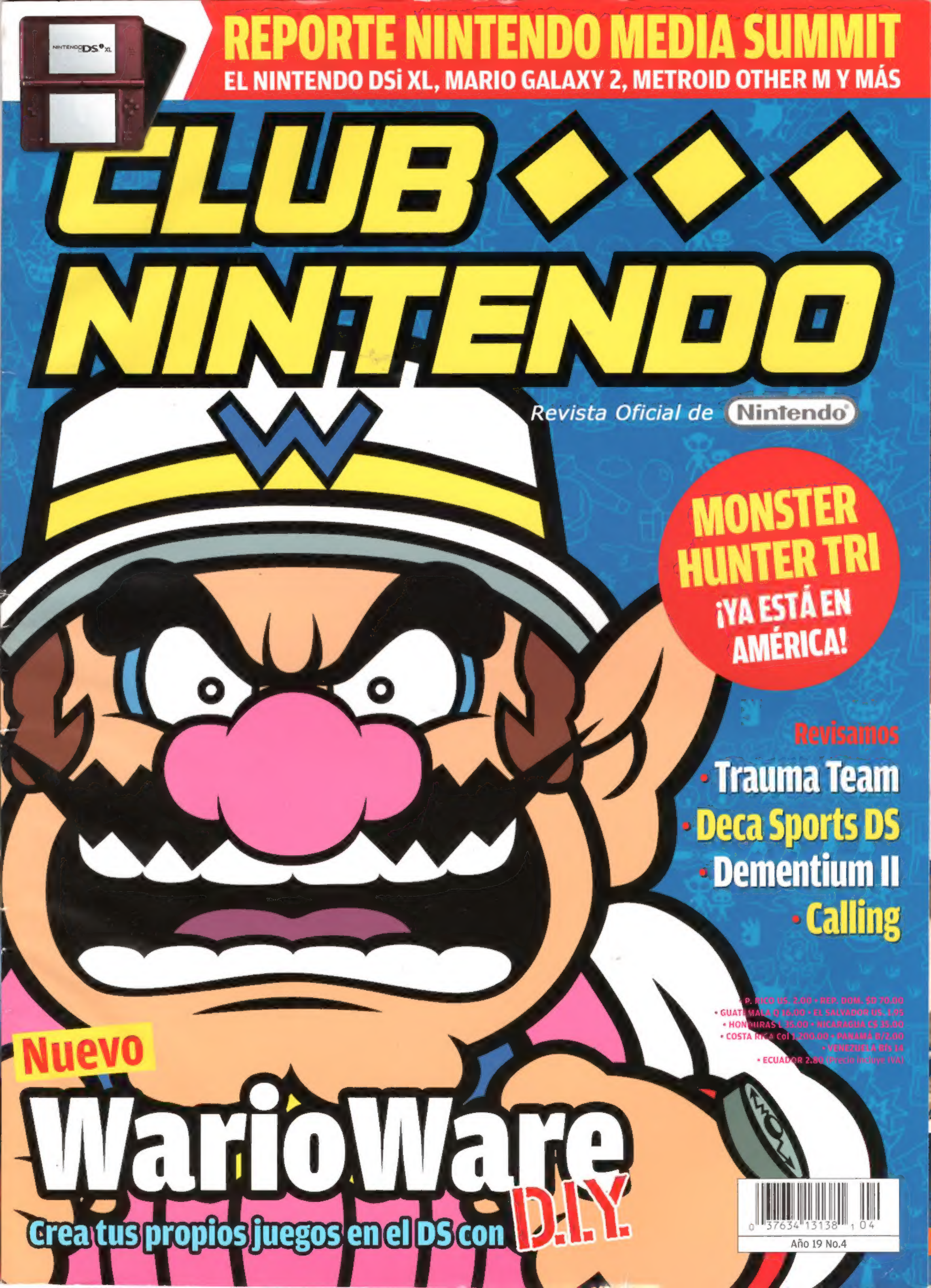
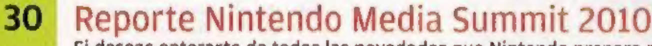
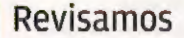

REPORTE NINTENDO MEDIA SUMMIT
EL NINTENDO DSi XL, MARIO GALAXY 2, METROID OTHER M Y MÁS
NINTENDO DSi XL
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
MONSTER HUNTER TRI
¡YA ESTÁ EN AMÉRICA!
Revisamos
• Trauma Team
• Deca Sports DS
• Dementium II
• Calling
• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 70.00
• GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95
• HONDURAS L 35.00 • NICARAGUA C$ 35.00
• COSTA RICA Col 1.200.00 • PANAMÁ B/2.00
• VENEZUELA Bfs 14
• ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)
Nuevo
WarioWare D.I.Y.
Crea tus propios juegos en el DS con D.I.Y.
0 37634 13138 1 04
Año 19 No.4

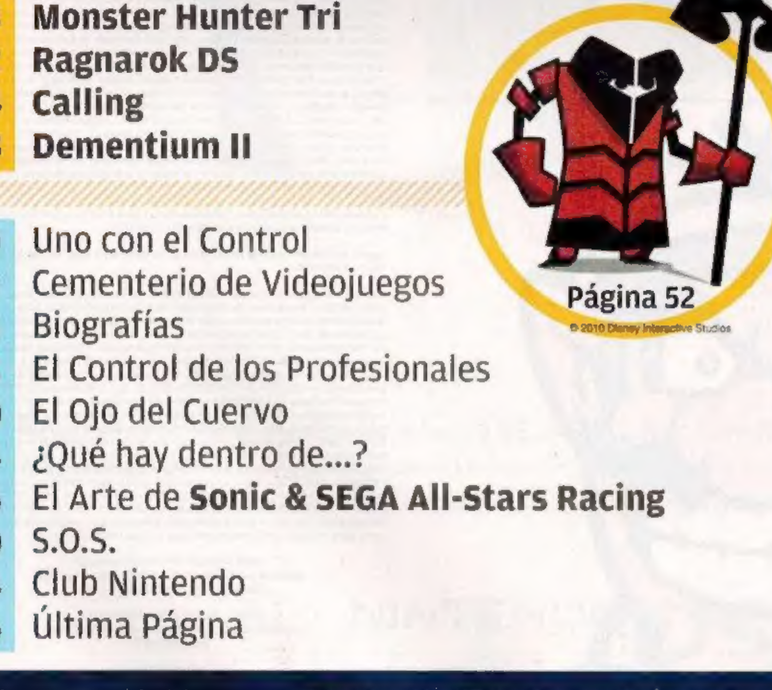
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Chun-Li
TATSUNOKO VS. CAPCOM
ULTIMATE ALL-STARS
© 2010 Capcom

SUMARIO



Página 30





Página 52

Página 42

Página 64

Página 62

Página 54

Página 58

EDITORIAL

Año XIX No. 4
Abril 2010

Hace unos días Nintendo reunió a la prensa internacional para dar los nuevos detalles sobre los juegos que se presentarán a lo largo de esta primera mitad del año, sorprendiéndonos porque varios de sus títulos fuertes estarán en nuestras manos con mayor anticipación de lo que esperábamos, siendo el caso principalmente para **Super Mario Galaxy** y **Metroid Other M**, así como una extensa línea para Wii y Nintendo DS tanto en sus modalidades tradicionales como en descargas. Por supuesto, en esta edición de Club Nintendo encontrarás todos los pormenores de dicho evento, que se celebró en San Francisco, California, el cual resultó un magnífico previo a la *Electronic Entertainment Expo 2010.*

Abril es un mes para festejar, pero no sólo a los niños, sino también a todos nosotros, los jóvenes de corazón, que seguimos emocionándonos con las mejores historias de Nintendo, por lo que les presentamos múltiples reseñas para todas las edades y gustos, como **Monster Hunter Tri**, que te hará viajar hacia un sitio atrapado en el tiempo para enfrentarte a las inmensas criaturas que lo habitan libremente, enfrentándolas con las mejores armas creadas por tus herrero. En un cambio de página, recorrerás los sombríos pasillos de **Calling**, la tétrica aportación de Hudson para Wii que romperá cualquier frontera de la imaginación para mantenerte (con las luces apagadas) al filo de tu asiento. Pero si quieres algo menos escalofriante, ¡échale un ojo al artículo de portada, **Wario** regresa con otro capítulo de su empresa de minijuegos en **WarioWare D.I.Y.**, con la peculiaridad de que ahora podrás interactuar en Nintendo DS y Wii para aumentar tu experiencia de juego y volverla *multiplayer.*

Por último, seguimos con la *TatsunokoVSCapcommanía*, por lo que ahora te presentamos (dentro de la sección Uno Con el Control) combos, jugadas especiales y trucos para que te vuelvas un experto en combate cuerpo a cuerpo y seas un rival peligroso en las peleas *online.*

Sin más preámbulos, iniciemos este viaje por el universo de Nintendo y sobre todo, ¡feliz día del niño!

© 2010 Nintendo

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR EJECUTIVO EDITORIAL
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Miguel Ángel Armendáriz

PROYECTOS DIGITALES

DIRECTOR EDITORIAL
Karl-Heinz Jentjens Kraus

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
José Carlos de Mier

DIRECTOR DE PLANEACIÓN ESTRATÉGICA Y OPERACIONES MÉXICO
Carlos Garrido

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIOS
Alonso Weber

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona Arrechea

COORDINADORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Gabriela Luna

GERENTE DE VENTAS
Ernesto Hernández

DIRECTOR DE RELACIONES CORPORATIVAS
Héctor Lebrija Guiot

EJECUTIVO DE VENTAS
Marcela Montalvo

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

DIRECTORA DE MARKETING
Berta Garabana Torres

CIRCULACIÓN

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 19 N° 4. Fecha de publicación: Abril 2010. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.; Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

Una talla más grande.

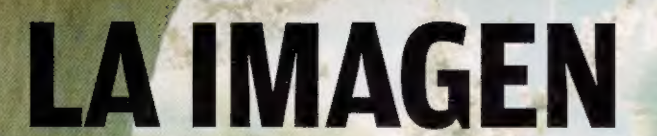
XL

(PARA QUE PUEDAS ELEGIR)

Presentamos al nuevo miembro de la familia DS, el GRAN **Nintendo DSi™ XL**. Sus nuevas pantallas de 10.7 cm son más grandes y 93% más grandes que el DS lite. Con un mayor ángulo de visión, podrás compartir la diversión con toda tu familia. Otro beneficio es un stylus más grande. ¡Diviértete a lo grande!

¡Diviértete a lo GRANDE!

www.nintendoDSi.com/es/



Alicia regresa al País de las Maravillas

De la mano de Tim Burton, Disney nos trae de vuelta la magia y fantasía del reino de la infratierra, donde habitan criaturas fuera de toda realidad que **Alicia**, la protagonista, tendrá que ayudar para vencer a la tirana **Reed Queen**, quien ha derrocado a su hermana para apoderarse del control total de este pintoresco lugar. El videojuego se basa en la historia del filme y podrás encontrar versiones para Wii y una adaptación extra en Nintendo DS.

Disney Alice in Wonderland página 52

DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a: Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, D.F.
También puedes escribirme por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com

¡Qué onda, **Doctor Mario**! Espero que estés bien, no como yo porque tengo algo que me ha incomodado de su revista. Se trata nada mas y nada menos que el número de febrero 2010. Mi duda es que en el empastado (es decir en el lomo de la revista) siempre se forma una imagen al juntarlas todas del año, y lo que pasó fue que la imagen de **Link** de febrero no coincide con la de enero, por lo cual, mi pregunta es la siguiente.

¿Será error de todas las revistas en Latinoamérica o será que el ejemplar que compré salió mal? Espero que me respondan esta duda que me tiene incómodo y con la preocupación de que las demás imágenes salgan malas también.

Daniel Ignacio Veloso Varas.
Chile

¡Qué tal, mi estimado Daniel! Antes que nada queremos ofrecerles una inmensa disculpa a todos porque sí hubo un error en el lomo de la edición de febrero, es por ello que no coincide con la imagen anterior (enero 2010). Ten por seguro que en lo subsecuente tendremos más cuidado para evitar que detalles como ese ocurran.

¡Hola, qué tal, **Doctor Mario**! ¿Cómo esta todo por allá? Tengo algunas preguntas y quiero que me las aclares:

1.- ¿Es verdad que saldrá un juego de **Digimon** para Wii?, y si es verdad, ¿cuándo estará disponible en el mercado?
2.- ¿Es real que saldrá un juego llamado **Mario vs Sonic Kart**?
3.- ¿Habrá un nuevo videojuego de **Super Mario Bros.**? De ser verdad, ¿cómo se llamará?

Pedro A. Lorette
Vía correo electrónico

Con mucho gusto responderé tus dudas, Pedro. Para Nintendo DS han salido varias versiones de **Digimon World: Dust**, **Digimon World: Dawn** o **Digimon World Championship**, sin embargo, para el Wii no se ha comentado nada más que la compañía Namco Bandai lo tiene aún contemplado como un futuro lanzamiento, pero no hay datos ni de historia, *gameplay* o fechas de salida, así que no hay nada seguro, es decir, como bien lo pueden concretar o mandarlo a la caja de los olvidos, la respuesta la conoceremos más adelante, quizá en la próxima Electronic Entertainment Expo o a través de algún anuncio oficial sobre el juego por parte de la misma compañía desarrolladora.

No, mi estimado, para nada. **Mario** y **Sonic** por ahora sólo compiten en Juegos Olímpicos, pero no hay planeado (por lo menos que yo sepa) un *crossover* de ambas franquicias de juegos de carreras, sin embargo, pensarlo no es nada descabellado y podría llegar a concretarse algún día, quizá no como tal, pero sí que en algún momento uno de los personajes fuera invitado especial, por ejemplo, **Sonic** como personaje en **Mario Kart** o **Mario** en la línea de arranque de (suponiendo) la secuela de **Sonic & SEGA All Star Racing**. Sería interesante, ¿no?

Ten por seguro de que juegos basados en la saga de **Super Mario Bros.** no dejarán de aparecer en las consolas de Nintendo, pues es la franquicia estrella y tiene millones de fans alrededor del mundo. De hecho, el próximo título a salir es **Super Mario Galaxy 2**, que será un agasajo visual y de *gameplay* tal y como ocurrió en la primera edición.

Super Mario Galaxy 2 promete ser uno de los títulos más espectaculares de Nintendo para Wii, superando incluso lo que vimos y jugamos en la primera edición. El juego se presentó por primera ocasión durante la Electronic Entertainment Expo del 2009 y es un hecho que será de los más comentados en la próxima edición del magno evento celebrado en Los Ángeles, California.

¡Hola, **Doctor Mario**! Espero que esté bien todo por allá en la redacción. Tengo algunas dudas y espero me puedan contestar.

1.- ¿Saldrá para la Consola Virtual algún titulo de **Mortal Kombart** o **Killer Instinct**?
2.- ¿Dónde podría conseguir algún título atrasado de su revista?

Bueno, espero que me contesten estas dudas. La revista está cada vez mejor. ¡Saludos a todos los que hacen posible Club Nintendo!

Cristian Parada
Vía correo electrónico

Qué tal, Cristian. Ignoro el porqué de que no haya ningún título de **Mortal Kombat** en la Consola Virtual, pues es una de las franquicias que tiene asegurado un amplio margen de ventas, en especial la segunda y tercera versiones que resultaron un éxito en el Super Nintendo, así como también en otras consolas como el Genesis de SEGA o el Nintendo 64; o mejor aún, las versiones de Arcadia que sin problemas podrían convertirse y adaptarse al sistema de descargas de Nintendo. Es probable que en un futuro cercano Midway tome la iniciativa y ponga en la Consola Virtual algún título de

Mortal Kombat, pero no te podemos asegurar nada sino hasta que se haga un anuncio oficial.

Mientras tanto y como un comentario extra, te informo que supuestamente ya para el 2013 se estrenaría la nueva película de **Mortal Kombat** (si es que las condiciones lo permiten), la cual pretende comenzar desde cero, es decir, dejando atrás lo que se vio en cintas dirigidas por Paul S. Anderson y creando un nuevo concepto que pretende llegar a nuevos niveles de acción que satisfarían las exigencias de los fans. El proyecto (que lleva 13 años en producción) aún no cuenta con un *staff* definido, sólo algunos nombres suenan como Christopher Lambert o Robin Shou, pero hay que tomar en cuenta que luego de tantos años, muchas cosas han cambiado y es fecha de que no logran concretar lo que vendría a ser la tercera entrega basada en la serie de peleas.

En cuanto a **Killer Instinct**... es realmente difícil que se logre, pues si recuerdas, los derechos le pertenecen a Rare (quienes ahora están con Microsoft y dudo mucho que pretendan moverse de allí por un largo rato) por lo cual, incluso ya no hemos visto títulos nuevos de esa franquicia, así como tampoco han llegado -ni llegarán- a la Consola Virtual juegos como **Golden Eye 007**, **Perfect Dark** o los tan mencionados títulos de **Banjo & Kazooie**. Es una lástima, porque esos juegos vaya que volvieron la vista de los jugadores a las consolas de Nintendo por su impresionante calidad gráfica y de *gameplay*.

Por desgracia, aquí en la editorial no se conservan ediciones anteriores de las publicaciones, lo cual vuelve complicado el conseguir dichos ejemplares, salvo que los llegues a encontrar -con algo de suerte- en algún puesto de periódicos o depósito que se dedique a comercializar publicaciones pasadas, o quizá a través de alguno de los múltiples portales de subastas por Internet.

¡Hola, **Doctor Mario** y amigos de Club Nintendo! ¿Cómo va todo en el reino champiñón? ¿**Bowser** secuestró a **Peach** ayer o lo hará mañana? Bien, vamos al grano tengo algunas preguntas:

1.- Mi mamá no sabe si conectar el Internet del Wii por temor a que se dañe mi consola. ¿Se dañará de verdad? Me han dicho que no pero necesito ir con expertos.
2.- ¿Las consolas de Wii nuevas tienen Wii Points incluidos?

Fernando del Castillo
Vía correo electrónico

Hola, Fernando. Realmente no conozco los planes de **Bowser**, aunque de seguro ya está tramando algo, de eso no me queda duda y conociéndolo, atacará en el momento menos esperado, así que no bajaremos la guardia (incluso mientras retamos en *Go Karts*).

El que conectes tu consola Wii a Internet no representa ningún tipo de daño. Puedes hacerlo sin inconveniente e incluso dejarla en *Stand By* para que te mantengas actualizado con las notificaciones de WiiConnect24.

Jugar en los servidores de Nintendo es totalmente seguro, no te provocará fallos en la consola por virus u otros archivos maliciosos que pudieras descargar sin darte cuenta mientras estás jugando, así que tanto tu mamá, como tú, pueden estar tranquilos. De hecho, como dije en alguna ocasión, lo que sí no te recomiendo es que utilices *software* bucanero, pues algún error, modificación o problema que le pudieran poner en la herramienta de actualización que tienen algunos títulos nuevos, podría dañar tu consola, pero mientras lo manejes todo original, no deberías tener inconvenientes.

Así que entra sin temor a los juegos en línea, créeme, son un complemento sensacional para los juegos, además de que a través de Internet, puedes descargar una inmensa cantidad de juegos de los canales de Tienda de Nintendo; además de demos, noticias o navegar a través del *browser* Opera. No, las consolas Wii no incluyen Wii Points como en el caso del Nintendo DSi que te venía con 1000 puntos para estrenar las capacidades *online* del portátil, pero no te preocupes, puedes adquirir los puntos a través de Internet (directo desde tu Wii) usando una tarjeta de crédito o comprando las tarjetas físicas en los diferentes puntos de venta de productos oficiales Nintendo.

Nintendo
Internet Channel
Internet
Opera Powered
Wii Menu
Start

Una de las grandes ventajas del Wii es la posibilidad de conectarte a Internet y hacer gran uso de esta herramienta, tanto para navegar como para estar en contacto con tus listas de amigos y, por supuesto, jugar con personas de todo el mundo, sin que esto represente un riesgo para tu consola. En el GameCube también se contó con esta función, pero se requería de un accesorio (*Broadband Adapter*) que no era tan sencillo de conseguir y ahora el Wii tiene tarjeta Wi-Fi de fábrica, por lo que sólo necesitas configurar los datos de tu Internet inalámbrica y listo, a disfrutar del Universo de Nintendo.

¡Hola a todo el equipo de Club Nintendo y a Master! Concuerdo con él respecto a la mala crítica de la portada de **Naruto**, pero vamos al grano. En el 2009 me he estado fijando que algunas consultas no las responden y esas dudas también se las he querido preguntar.

Primero: ¿es malo usar emuladores de GBA? Es que los juegos de esa consola son excelentes. Ahora, esta duda la plantearé por mi cuenta: ¿este año habrá rebaja de precios del Nintendo DS?
Segundo: aunque compro la revista de Club Nintendo, no me siento miembro del "Club", ya que todavía no tengo una consola de Nintendo. Me compraré una de Nintendo DS, así que por el momento estaré utilizando mi viejo Super Nintendo.

Ignacio Jamett
Vía correo electrónico

Claro que sí respondo todas las preguntas que me hacen el favor de enviar, sólo que debes tomar en cuenta que muchas dudas son similares y se resuelven a través de la carta de alguien, es decir, la respuesta a las siguientes preguntas no sólo van dedicadas a quien las redacta, sino a todos los lectores en general. Ahora bien, si te refieres al tema de piratería, también hemos hecho artículos especiales del tema y aquí en esta sección he respondido comentarios como el que tú describes.

Los emuladores son un tema que han causado controversia a todos niveles, equivalente a la piratería en audio y video. Estas acciones perjudican a las compañías al privarlas de las ganancias generadas por su trabajo, es decir, si tú descargas un ROM de un título nuevo, la compañía pierde ingresos y ello podría resultar en que no haya más lanzamientos por falta de ventas físicas, así como también se ve amenazado el trabajo de cientos de personas por falta

de recuperación de la inversión. Ahora bien, el simple hecho de "rippear", descargar o comercializar emuladores o ROMS es un delito como tal y puede ocasionar severas multas a los involucrados; tal es el caso de un pirata de Australia que recientemente se le ocurrió subir a Internet una copia de **New Super Mario Bros. Wii**, haciéndose acreedor de una demanda por Nintendo de Australia que ascendió a la cifra de 1.5 millones de dólares por gastos de compensación por ventas caídas. Asimismo, Nintendo, en conjunto con múltiples licenciatarios, han tomado la postura de demandar a los importadores de tarjetas que permitan arteramente la difusión de ROM en las consolas.

Como vez, para un usuario común puede ser fácil bajar un ROM, jugarlo y luego echarlo a la papelera de reciclaje, pero ello se vuelve un círculo vicioso que termina afectando a la industria en general y que incluso, puede llegar a provocar fallas en tu consola, pues la compresión o encriptación del archivo ROM, puede o no contener datos adicionales que alteren tu sistema operativo, invaliden la garantía y, en el peor de los escenarios, terminen por apagar las luces de tu diversión.

Por supuesto que eres parte del Club (nosotros te consideramos a ti y a todos los fans que nos leen en cualquiera de nuestros canales informativos) y así deberías sentirte aunque no tengas consola, tu afición por los juegos de video es válida para todos los que conformamos Club Nintendo. Además, puedes entrar a los foros de la revista, *blog*, página de Internet o escuchar los *podcast* para que te mantengas informado o interactúes con otros jugadores hispanoparlantes; además recuerda que seguimos en Twitter para dar más noticias. Y ya cuando tengas tu flamante Nintendo DS, podrás enviarnos fotos de tus mejores récords para que los veas publicados en la revista. Genial, ¿no?

¿Qué onda, **Doctor Mario**? ¿Cómo está todo por el Mushroom Kingdom? Saludos a **Luigi**, es la primera vez que te escribo y espero que me respondas.

1.- ¿Por qué la consola Wii sólo acepta tarjetas SD de 2 GB? ¿Qué pasa si le pongo una de 4GB?
2.- En el próximo juego de la serie **Super Smash Bros.**, ¿incluirán a **Waluigi** como luchador de serie?
3.- ¿Lanzarán un juego en el que **Daisy** sea protagonista? Es que siento que la están olvidando.

Rubén Luján
Vía correo electrónico

¡Hola, Rubén! Gracias por los saludos. Si no has actualizado tu Wii, no podrás tener compatibilidad con tarjetas mayores a dos gigas, sin embargo, ya con las últimas actualizaciones de *firmware* podrás utilizar tarjetas SD de hasta 32 *gigas*, así tendrás el espacio suficiente para respaldar toda tu información o simplemente para almacenar las descargas que realices a través del Canal de Tienda de WiiWare, Consola Virtual o los demos de ambas consolas. Por lo que el actualizar es una opción importante y necesaria para jugar los últimos lanzamientos para Wii.

Aún es muy pronto para saber quiénes serán los nuevos gladiadores que formarán parte del próximo **Smash Bros.**, es más, tanto así que ni siquiera se ha dicho algo sobre que estén trabajando en una nueva secuela, lo más probable es que sí, pero quizá no sea para Wii, sino para la próxima consola casera de Nintendo, pues si tomamos en cuenta que cada edición ha correspondido a una generación como el Nintendo 64 (**Super Smash Bros.**), Nintendo GameCube (**Super Smash Bros. Melee**) y Wii (**Super Smash Bros. Brawl**), no es descabellado imaginar que la próxima batalla se dé en otra generación, aunque sólo es una suposición mía y Nintendo puede darnos una sorpresa en cualquier momento.

© Nintendo

Super Smash Bros. Brawl sigue como uno de los favoritos para los fans, para superarlo, Nintendo debe preparar algo que sea aún más impresionante y quizá, con un poco de suerte, si pensarán en incluir a **Waluigi**, pues ya lo agregaron como personaje de soporte, así que sería probable que en alguna ocasión le den un papel protagónico, ¿no lo crees así?

Tomando en cuenta que a **Peach** (sin contar su papel en **Super Mario Bros. 2**) le tomó décadas tener un estelar y eso que se trata de la princesa del Mushroom Kingdom... supongo que a **Daisy** le tomaría aún más; sin embargo Nintendo la contempla como personaje importante para los juegos alternos de **Mario**, como en el caso de los deportes.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo están todos por allá? Y, por supuesto, ¿cómo están los queridos **Toads**? ¿Cómo te sientes para despegar por segunda vez de la Tierra hacia el espacio? Bueno, vamos al grano de una vez.
1.- No sé si será un rumor o será verdad, pero indagando en Internet me encontré que la compañía Rockstar Games está planeando desarrollar una versión de **Grand Theft Auto** para Wii, ¿es verdad? En la página me decía que era el Grand Theft Auto San Andreas.
2.- En **Red Steel 2**, ¿es necesario ocupar el accesorio Wii MotionPlus? Además, ¿cuáles son los juegos que se pueden jugar con este novedoso periférico?
3.- Una cosa que encuentro muy importante: ¿qué accesorio me sirve para conectarme a Internet con el Wii? En la pagina oficial de Nintendo me decía sobre un conector USB que se llama "Conector USB Wi-Fi de Nintendo", ¿acaso ese me sirve para Wii y Nintendo DS o me aconsejan otra cosa para meterme a Internet?
4.- Navegando nuevamente por Internet, encontré un juego perfecto para mi nuevo Nintendo DSi; el juego se llamaba **Ghostwire** y consistía en que uno iba encontrando y atrapando fantasmas gracias a la ayuda de las cámaras del Nintendo DSi, pero la pregunta es: ¿el juego se compra o se descarga de la tienda del Nintendo DSi?
5.- Y la ultima pregunta: ¿qué es el Wii Speak? ¿En qué consiste? ¿Y en qué juegos funciona? Bueno, esas fueron mis dudas, espero que me contesten porque esta es la primera vez que les escribo y les digo adiós y que sigan haciendo posible esta gran revista.

Eduardo A. Soto
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Eduardo! Los **Toads** están más que felices por su reciente aparición en **New Super Mario Bros. Wii** y yo encantado de pasearme por las estrellas nuevamente para vivir aventuras fuera de este mundo. Lo de RockStar Games sí es un rumor. La compañía no ha dado una postura definitiva sobre si hará o no un juego para Wii de su franquicia principal, **Grand Theft Auto**. De hecho, cuando hicieron la versión de Nintendo DS se había rumorado de que dependiendo de las ventas de dicha edición, podrían considerar una especial (es decir, no un simple *remake*) para Wii,

sin embargo, a **Chinatown Wars** (NDS) curiosamente no le fue bien en números, a pesar de que el juego es extraordinario, lo que dificulta el pensar en una entrega para Wii, pero recuerda que nada es definitivo y quizá más adelante la gente desarrolladora de RockStar nos dé una grata sorpresa.

Sí, **Red Steel 2** es uno de los juegos que está dedicado en su totalidad al uso del Wii MotionPlus, tanto así que incluye dicho accesorio en la compra del juego, ¡y totalmente gratis! Digamos que en el primero, donde la historia era en Japón, se había destacado la acción del juego realista a través del Wiimote, pero no fue tanto como los fans esperaban porque no se tenía la tecnología de estos días, por lo tanto, **Red Steel 2** viene a ser lo que los desarrolladores originalmente pensaban y querían para el original (que también fue para Wii). De hecho te recomiendo que no te pierdas esta nueva misión en escenarios basados en el Viejo Oeste y aproveches la oferta del Wii MotionPlus que también te servirá para distintos juegos como **Wii Sports Resort**, **Grand Slam Tennis**, entre otros.
Justo ese dispositivo que mencionas (el Nintendo Wi-Fi USB Connector) es el accesorio ideal para conectar no sólo tu Wii, sino también el Nintendo DS a Internet si es que sólo cuentas con red alámbrica, pues lo conectas a tu PC y te sirve como ruteador para transmitir la señal de forma inalámbrica a tus consolas. Ahora bien, si no te es posible conseguirlo, pues ya es un tanto escaso, intenta con algún otro ruteador Wi-Fi que vendan en las tiendas de electrónica y seguro no tendrás problemas al usarlo en el Wii o Nintendo DS.

Ghostwire es una adaptación para Nintendo DSi que puedes encontrar en el formato de descargas de la misma plataforma. En realidad se trata de un juego muy sencillo, pero a la vez entretenido e ingenioso, en donde utilizas las cámaras del Nintendo DSi para encontrar fantasmas, es decir, el juego aprovecha los escenarios reales de donde te encuentres, mostrando la imagen en la pantalla y en la cual, el juego te mandará alertas de que allí (supuestamente) hay un fantasma, mostrándote imágenes con las que puedes interactuar, escuchar sonidos preestablecidos y descubrir misterios. Lo malo es que aún no hay fecha de salida, pero seguramente ya pronto lo veremos en las descargas del Nintendo DSi.

[illegible] Nintendo DSi, en este caso de la cámara que [illegible] entrada te sirve para tomar fotos y posteriormente poder editarlas directamente e[illegible] portátil, sólo que aquí utilizarás ambas cámaras para recorrer tu c[illegible] o la calle en busca de espectros [illegible] o [illegible] su fecha de venta, rápidamente se los comunicaremos.

El Wii Speak es un accesorio que recién lanzó Nintendo simultáneamente con el juego **Animal Crossing City Folk** y que incluso lo podrás utilizar en **The Conduit** para comunicarte con tus amigos (a través de Internet) en viva voz. Para que funcione, simplemente lo conectas a tu Wii, calibras la distancia para que la voz tenga la fidelidad adecuada y listo, podrás utilizarlo con los juegos compatibles.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo te va con todos? Espero que bien, ¿me has cuidado bien a **Yoshi**? Saludos. Bueno, te tengo unas preguntas que urgen solución:

1.- Quiero saber si va a salir para el Wii, o si lo pondrán en Consola Virtual, el juego de Nintendo 64 que se llama **Vigilante 8**, ya que fue uno de mis favoritos en el Nintendo 64.
2.- ¿Para cuándo saldrá el nuevo DSi en EEUU?
3.- También me gustaría que sacaran uno de **Command & Conquer** para el Wii, así como el que salió para Nintendo 64.

Bueno, pues gracias, y espero sus respuestas.

David López
Vía correo electrónico

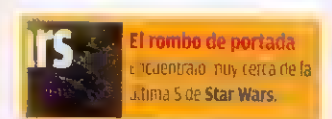
Realmente no tenemos claro qué juegos son los que lanzará Nintendo para sus canales de descarga, pues ellos guardan celosamente dicha información y sólo hacen el comunicado poco antes de que aparezcan los juegos en línea; hay veces que con más tiempo de anticipación y otras es una verdadera sorpresa cuando entras al canal y los ves. Ahora bien, ¿saldrá **Vigilante 8**? Es probable, pero tampoco te puedo asegurar nada sino hasta que Nintendo nos mande un comunicado de sus próximos proyectos o juegos que se anexarán a sus descargas, pero no te preocupes, ten por seguro que en cuanto sepa algo, rápidamente te lo comunicaremos.

Supongo que te refieres al de pantallas mucho más grandes y que en Japón se conoce como NDSi LL, mientras que en Europa y América llevará el nombre de Nintendo DSi XL y, por cierto, ya tiene unos días de haberse estrenado en nuestro continente, así que no te quedes sin el tuyo, si quieres más información, échale un ojo al L@g Nin de esta edición.

A nosotros también nos encantaría una versión de **Command & Conquer** para Wii, pues el control remoto sería muy útil y práctico para controlar las tropas a través del puntero; además, los nuevos accesorios, como el Wii Speak y Wii MotionPlus, darían el complemento perfecto para tener acción, coordinación a viva voz y juego en línea tal como a los fans de esta excelente franquicia nos tienen acostumbrados. Sin embargo, todo está en manos de Electronic Arts a quienes les pertenece la franquicia, por lo que sólo resta esperar los anuncios oficiales.

Arte por correo:

Alvar Navarro: Morelia, Michoacán.
Gastón Briseño: Temuco, Chile
Javier Espinoza: Concepción, Chile.
Abril García: Dolores Hgo., Guanajuato.
Axel Flores: Guatemala, Guatemala.
Jesús López: Cuernavaca, Morelos.
Julio Acevedo: Chile.
Luis Jean Gomez: Reformita, Guatemala.
Uri Rodríguez: Ahuacatlán, Nayarit.
Luis Rojas: Heredia, Costa Rica.
Elliott Hernández: Cd. Juárez, Chihuahua.
Adonay Villagomez: Tijuana, B.C.
Alfonso Cruz: Ixtapaluca, Edomex.
Sergio José Torres: Tijuana, B.C.
Humberto Pell: Mérida, Yucatán.
Joel Arriaga: Nuevo Laredo, Tamaulipas.
Emmanuel Contreras: Querétaro, Qro.
Nicolás Urrutia: Santiago, Chile.
Armando García: Guadalajara, Jalisco.
Andrés Coto: San José, Costa Rica.



El rombo de portada
Encuéntralo muy cerca de la última S de **Star Wars**.

Trevor C. Belmont

A la largo de la historia de **Castlevania** hemos visto numerosos cazadores de vampiros con poderes distintos y motivaciones diversas; entre ellos, el clan **Belmont** ha sido el más notable de todos por su poder y amplio linaje de guerreros cuya devoción para acabar con el mal es legendaria. Es un hecho que el más reconocido de todos es **Simon Belmont**, quien ha protagonizado varios títulos de la serie, pero también cabe mencionar que uno de los más importantes es **Trevor Belmont**, el héroe que derrotó a **Dracula** en **Castlevania III: Dracula´s Curse**. En esta ocasión vamos a hablar un poco más de él para que todos lo puedan conocer mejor.

El primero... o casi

Siguiendo la línea original, **Sonia Belmont** fue la primera de su clan en enfrentarse al Conde, y de su relación con su hijo, **Alucard**, ciertas facultades pasaron a su descendiente, **Trevor Belmont**, quien posteriormente se unió al mismo **Alucard** para enfrentar a su padre. Después de que IGA quitó de la línea a **Castlevania Legends**, esta historia quedó fuera, por lo cual, **Trevor** viene siendo finalmente el primer **Belmont** en combatir a **Dracula**.

Apariciones

Trevor fue el principal protagonista de uno de los mejores juegos de la serie y del NES: **Castlevania III: Dracula´s Curse**, en donde hace equipo con otros héroes como **Grant DaNasty**, **Sypha Belnades** y **Alucard** (irónicamente, según **Legends**, vendría siendo su padre y **Dracula** su abuelo). Posteriormente apareció como personaje de apoyo en **Castlevania: Curse of Darkness** y luego con cameos, cortesía de tres zombis, en **Symphony of the Night** y **Portrait of Ruin**.

Digno representante del clan

Trevor se distingue de los demás miembros de la Casa del Látigo por su determinación y devoción a su destino; mientras otros llegan a tener debilidades más notorias, él posee una fortaleza superior que lo empuja siempre a cumplir su destino y no doblegarse ante ningún peligro, es por esto que es tan admirado por sus descendientes. **Trevor** también es notable porque no se vale más que del fiel Vampire Killer y sus habilidades para enfrentar a sus oponentes, a diferencia de los **Belmont** contemporáneos que pueden usar magia, almas y otros poderes especiales.

Legado

Trevor C. Belmont (conocido en Japón como **Ralph C. Belmondo**), es el modelo a seguir para sus descendientes, por esta razón, en **Castlevania Judgment**, **Simon** se siente por demás honrado de enfrentarse a su ancestro. Dado que se casó con **Sypha Belnades**, ciertos poderes mágicos fueron añadidos a la sangre del clan **Belmont**, un ejemplo de esto se puede notar en las habilidades mágicas de **Juste Belmont**.

CLUB NINTENDO
Imágenes y Tips
Servicio sólo para México

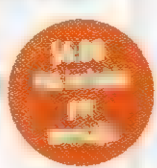
CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 21111	ABC Wii.NSMB. Para conseguir las Star 4, consigue..

CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menu de mensajes escritos
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111



Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC Wii.GHV.Para obtener Vocal Fireball usa esta..

[illegible] "TIP INDIVIDUAL" [illegible]

New Super Mario Bros. Wii (Wii)	The King of Fighters Collection: The Orochi Saga (W[illegible]
Call of Duty Modern Warfare Reflex Edition (Wii)	Dragon Ball: Revenge of King Piccolo (Wii)
[illegible]	[illegible]
Pokémon [illegible] (NDS)	[illegible]
Pokémon [illegible] (NDS)	[illegible]

[illegible]
Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret level	[illegible]
Mortal Combat	WOMBAT	[illegible]	[illegible]
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111

C769 C770

C771

C772 C773 C774

Ejemplo:

Envía — ABC: CT FOTO C772
al — Number: 31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

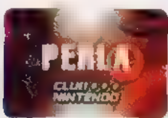
Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menu de mensajes escritos
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Solo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

Ejemplo:

Envía — ABC: CT LOGOCOLOR C781 PACO
al — Number: 31111

C775


C776

C777

C778

C779

C780

C781

C782

C783

C784

C785

C786

Nuevo lanzamiento
El siguiente mes se tiene contemplado que aparezca la secuela de **Blue Dragon**.

Cambio de color
En Japón los juegos tradicionales o enfocados al público mayor usan caja negra.

Una carrera de otro nivel

Seguro que el nombre de Firebrand Games no te dice nada, pero se trata de un pequeño estudio que con esfuerzo y dedicación han logrado uno de los títulos de carreras más novedosos y divertidos de los que tengamos memoria. Se trata de **Trackmania,** título que ya viera la luz en Nintendo DS y ahora gracias a la aceptación que tuvo el concepto, da el salto a la plataforma más vendida de esta generación, el Wii.

En este juego lo importante no es llegar simplemente a la meta en primer lugar; no, tienes que hacerlo con estilo, utilizar la estructura del escenario para lograr acrobacias que te sitúen con ventaja respecto a tus adversarios. Permitirá varias opciones de control, como emplear el Wiimote con Nunchuk o si lo prefieres el Wii Wheel, todo dependerá de tus gustos o de la experiencia que tengas.

Los autos que controlarás alcanzan velocidades extremas, por lo que debes tener cuidado al momento de pasar junto a obstáculos, ya que un ligero contacto puede sacarte de la pista perdiendo segundos valiosos en la competencia. Si cuentas con conexión Wi-Fi, podrás participar con cuatro personas más, lo que aumenta el *replay value* y mejora la experiencia de juego, aunque su opción más interesante la tenemos en un editor que con ayuda del Wiimote te dará la posibilidad de construir tus propios circuitos, de una manera fácil y rápida.

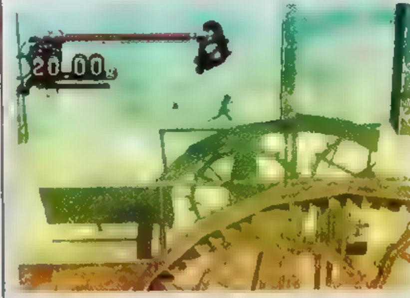
El título aún no tiene fecha de lanzamiento, pero no creemos que tarde demasiado, ya que por lo que han mostrado hasta ahora, el desarrollo va muy avanzado; esperemos que agreguen algunas opciones extras que nos permitan compartir nuestras creaciones con otras personas, eso haría al título un gran rival para los juegos existentes.

Gracias a la posibilidad de crear tus propias pistas, podrás pasar días jugando con tus amigos.

Siempre contarás con tu sombra

Hudson Soft es una compañía que nos tiene acostumbrados a buenos proyectos, juegos sumamente divertidos, situación que se repetirá en **Lost in Shadow** para Wii, su más reciente oferta para Wii que a pesar de no tener definida una fecha de lanzamiento, creemos que será de lo mejor que veremos para la consola dentro del género *puzzle*.

En esta aventura no controlaremos a un héroe... lo haremos con su sombra, sí, así como lo lees, el juego siempre nos mostrará una perspectiva lateral en la que podremos apreciar las sombras de varios objetos reflejándose en el suelo o en los muros, que son precisamente en las que deberemos conducir al protagonista. Parece raro, pero lo cierto es que nos resulta un concepto bastante ingenioso. No faltarán las ocasiones en que querrás saltar a la estructura en lugar de hacerlo hacia su sombra, pero eso es parte del reto. No creas que todo será escalar o correr, también deberás esquivar obstáculos y ataques enemigos, toda una odisea.



El concepto de poder controlar a tu sombra en lugar de a un personaje tradicional resulta realmente innovadora, ojalá que no se quede sólo en Japón, pues este tipo de obras son las que deben darse a conocer en todo el mundo.

Demuestra tu valor en el campo de batalla

Durante el mes de febrero se dio uno de los lanzamientos más esperados por el público japonés, nos referimos a **Zangeki no Reginleiv,** un juego de acción para Wii que después de pasar por un largo periodo de retrasos ahora se encuentra deleitando a los jugadores del país asiático. En esta aventura controlas a un guerrero que con ayuda de una espada especial, debe hacer frente a hordas de gigantes que desean invadir su reino, una trama tradicional pero que es acompañada de una jugabilidad bastante divertida.

Tu personaje lo controlas con el *Stick* direccional, mientras que los movimientos tanto de tu espada como de otras armas que encontrarás en la aventura, los realizas con el Wiimote, dando con ello una profundidad increíble. Vale la pena mencionar que con un solo corte puedes dañar a varios enemigos en pantalla, por lo que es recomendable esperar que se junten.

Los gráficos del juego son espectaculares, llenos de detalles, además, para dotar de drama a las escenas clave, se han elaborado *cinemas display* que te dejarán impresionado. De momento no se sabe si llegará a nuestro continente, la compañía que lo desarrolló, Sandiot, no ha hecho declaraciones al respecto, pero creemos que tiene el potencial suficiente para triunfar en cualquier territorio, así que en cuanto nos enteremos de su destino, te lo haremos saber en la revista o en nuestro sitio *web*.

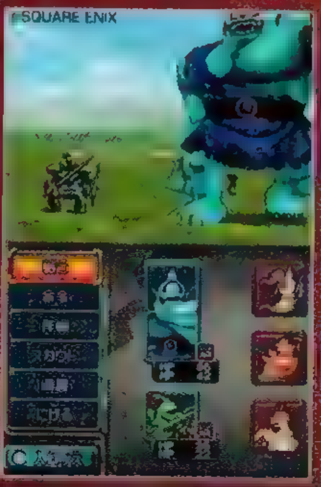
Conviértetete en un cazador de monstruos

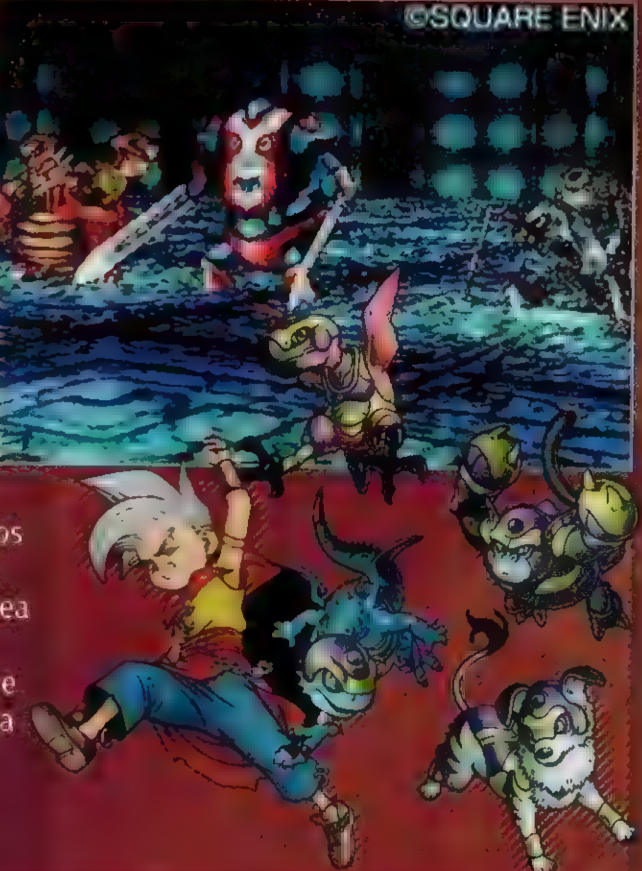
La serie **Dragon Quest** siempre ha sido una de las más innovadoras en el medio, ya que a pesar de que su estilo tradicional es el de ser un RPG, han agregado diversas temáticas para ofrecer experiencias más intensas. Una de las modificaciones que mejores resultados le ha ofrecido a Square Enix es la de agregar a la aventura un modo para poder atrapar y entrenar criaturas del universo de la saga, lo cual vimos en **Dragon Quest Monsters: Joker** para Nintendo DS y próximamente en una secuela que pinta para ser una gran obra.

Seguramente que en este momento debes imaginarte que es una copia de **Pokémon**, pero no es así, el concepto en el que se desarrolla el juego es muy distinto. Para empezar el estilo gráfico está totalmente desarrollado en 3D, lo que permite que la exploración de los escenarios sea más compleja, ya que cada sitio que encuentres puede contener diferentes retos o caminos alternos.

Cada criatura que captures tendrá un nivel de poder relativamente bajo, por lo que será tu deber entrenarla hasta que pueda hacer frente a los rivales más complicados. Las batallas se realizarán en la pantalla superior con asombrosos efectos gráficos, por otro lado, en la táctil, tendrás acceso a varios menús, de entre los cuales destacan los movimientos y técnicas de tus monstruos, que por cierto serán más de 300, así que como puedes darte cuenta, la vida del título es larga.

Su fecha de salida no se ha mencionado aún, pero creemos que puede darse para el segundo semestre del año, sólo resta esperar para saber lo que decide la compañía. No tenemos dudas en decir que será una gran aventura que te mantendrá atado a tu Nintendo DS, es más, es un pretexto perfecto para poder estrenar el modelo XL de la consola, así que no lo pienses más y vete preparando para gozar de una gran aventura con estos personajes.





Esperemos que esta secuela sea igual de buena que la primera parte.

Dependiendo de los movimientos que realices con tu Wiimote, será la efectividad que tendrá tu ataque frente a los rivales; un gran trabajo de los programadores.

Log@in

Por Toño Rodríguez

¡Qué gusto que estés de nueva cuenta con nosotros a través de las páginas de Club Nintendo! En este mes de abril tenemos bastantes noticias interesantes, una de ellas es el lanzamiento de una nueva consola portátil, la cual se presenta en talla XL. También hay lanzamientos cercanos muy interesantes; pero no perdamos tiempo.

Picross 3D, un nuevo reto está por llegar al Nintendo DS

La diversión y los desafíos toman una nueva dimensión con este nuevo *puzzle* desarrollado por HAL Laboratory, Inc.

No todo es disparos y golpes al por mayor.

Ahora es tiempo de usar la lógica para descubrir qué hay dentro de los bloques escondidos; fácil de jugar, pero difícil de dejarlo. Además de lo complicado que puede ser terminar este juego, **Picross 3D** nos ofrece la opción de crear nuestros propios retos y compartirlos con los demás a través de la Nintendo Wi-Fi Connection, incluso habrá nuevos retos por esta misma vía.

Ironman 2 llegará el 4 de mayo

SEGA dio a conocer la fecha de lanzamiento para la segunda entrega de **Ironman**, destacando la implementación de las voces de los actores que dieron vida a la película, además de una línea de historia original. Todo esto, sumado a la posibilidad de escoger a **Iron Man** o **War Machine**. Un indiscutible [illegible].

Además de la versión que vemos para el Wii de Nintendo, SEGA también prepara una entrega para la portátil de doble pantalla. Así podrás llevar la emoción de la serie a todas partes a donde vayas. Todo indica que las mejoras a esta segunda parte llegaron por montones, aunque la mejor opinión es la tuya. Veremos qué tan popular será este juego en sus dos versiones para Nintendo.

¡Vamos, muchachos! Sudáfrica está más cerca de lo que piensas

EA Sports trae al Wii la Copa del Mundo. Como acontece cada cuatro años, la fiesta del futbol está lista, las selecciones se preparan para llegar lo mejor posible al evento deportivo más importante (junto con los Juegos Olímpicos) del planeta Tierra. Todo está listo para dejar de lado las preocupaciones, es tiempo de apoyar a nuestras selecciones y vivir un mes de locura futbolística. Pero no só lo lo podrás hacer como espectador en la pantalla de tu televisor, no, también puedes ser parte de la acción con este nuevo lanzamiento de **FIFA World Cup** edición 2010. Con un total de 199 selecciones, las cuales lucharon por un boleto en eliminatoria y 10 estadios reales de Sudáfrica, este título se convierte en un obligado para nuestra colección de títulos pamboleros.

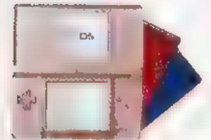
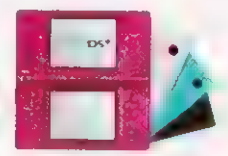
Si quieres ver más detalles de este juego, visita www.ea.com o mantente al tanto de nuestra página en Internet, así como Blog CN, Foros CN, Podcast y más. ¡Que ruede el balón entonces!

Descarga en *High Res* el nuevo trailer de Metroid Other M en nuestro *site*

A raíz de las noticias que se generaron en el evento de Nintendo en San Francisco, California, Nintendo dio a conocer avances del título desarrollado por Project M (Team Ninja y Nintendo), en el cual se mostró un video que nos deja ver un poco más la trama del juego, con referencia a lo que ya conocíamos. Si aún no has visto este trailer, lo puedes descargar en alta resolución en nuestra página de Internet: http://www.clubnintendomx.com/. Para más detalles de fecha de salida, así como *gameplay*, checa el reporte del evento que preparamos páginas más adelante.

El Nintendo DSi XL está listo

El 28 de marzo fue el día en que se lanzó la nueva versión del Nintendo DS. La llegada de este nuevo sistema (en cuanto a tamaño y no funciones) complementa la línea de portátiles de Nintendo. Como seguramente sabes, la diferencia radica en la medida del sistema, el cual es mayor, dando como resultado un incremento de 93% en el tamaño de las pantallas, lo cual hace lucir a este sistema impresionante. Hay que recalcar que esta consola viene acompañada de un *Stylus* adicional en forma de pluma.

Aquí está la línea actual de sistemas Nintendo DS.

Mucho se ha especulado en cuanto a si ya viene una nueva generación de portátil de Nintendo, hasta ahora no se ha comentado nada al respecto y con este nuevo lanzamiento que ha hecho la compañía, en Club Nintendo pensamos que el NDS tendrá más tiempo de vida, ya que los desarrollos siguen dando buenos dividendos, ya sea por parte de Nintendo o por terceras partes. Esperaremos un par de meses nada más para ver si durante la Electronic Entertainment Expo hay noticias al respecto.

NINTENDO'S Q1 MEDIA SUMMIT

Como ya es costumbre a inicios de año, Nintendo realiza un evento en la ciudad de San Francisco, CA, en donde reúne a la prensa internacional para dar un adelanto de los desarrollos que saldrán durante el transcurso del año. En este evento se muestran juegos de Nintendo y de las licencias que trabajan para las plataformas de **Mario** y amigos. Si quieres saber qué fue lo que se anunció en este gran evento, adelanta las páginas y lee el reporte completo que presentamos, seguramente te sorprenderán algunas fechas de salida.

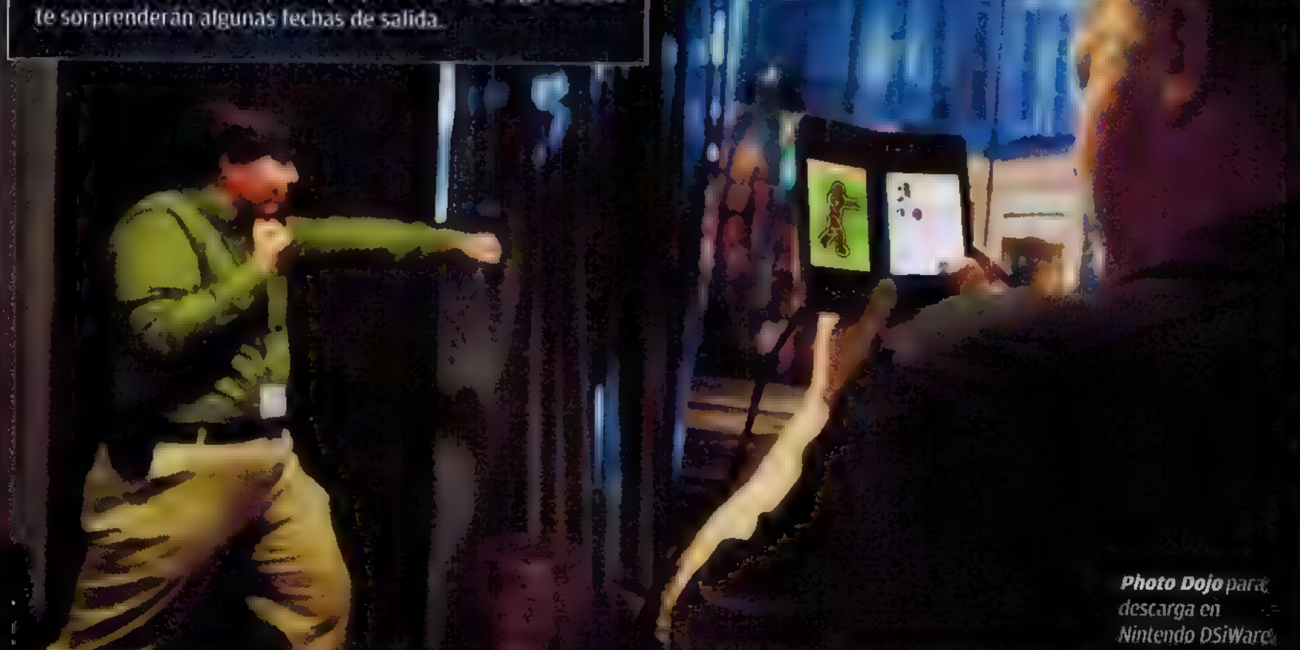


Photo Dojo *para descarga en Nintendo DSiWare.*

Dragon Ball Origins 2

Game Republic / Nintendo DS

El radar de las esferas del Dragón sigue funcionando

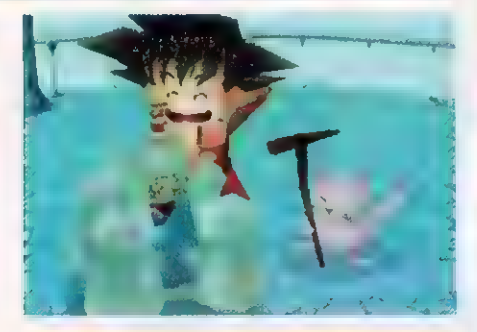
Hemos visto una gran cantidad de juegos de **Dragon Ball** en los últimos años, repartidos en géneros y plataformas diferentes, pero por cuestiones de popularidad, todos pertenecían a la etapa **Z** de la historia, situación que el equipo de Game Republic detectó y lanzó el año pasado **Dragon Ball Origins** para Nintendo DS, obra que ha logrado colocarse dentro de las mejores basadas en este anime de todos los tiempos; resultó un verdadero fenómeno, situación que ha permitido que se anuncie una secuela, que aunque de momento sólo está confirmada en Japón, existen buenas posibilidades de que llegue a nuestro continente.

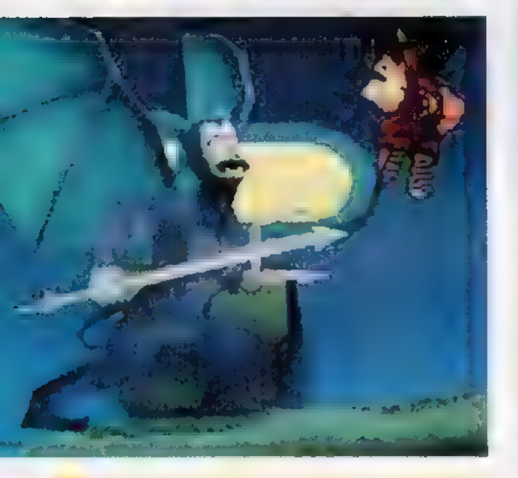
La historia de este juego nos llevará a conocer o recordar (en caso de que hayas visto la animación original) el enfrentamiento de **Goku** con la Patrulla Roja, aunque claro que no serán tus únicos enemigos, pues en el camino te enfrentarás a diversos peligros, que pueden ser desde aguerridos soldados hasta temibles peleadores, como es el caso del polémico **Tao Pai Pai**, a quien debes vencer al pie de la torre del maestro **Karin**; pero bueno, antes de mencionar a otros personajes, hablemos un poco del sistema de juego, que toma ventaja de las bondades de la plataforma como pocos juegos de acción lo han hecho, lo que permite que te concentres más en disfrutar la aventura que en estar memorizando complicados comandos.

El báculo mágico está en tu poder

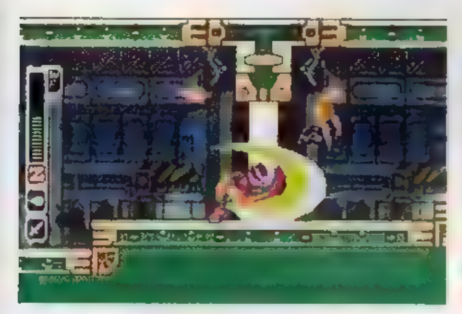
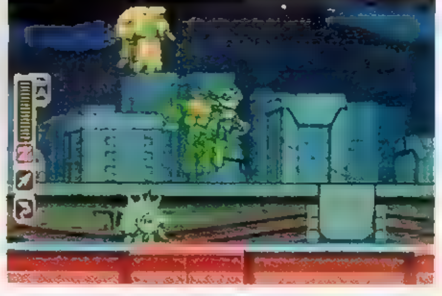
Controlar a **Goku** no será nada complicado, lo harás con el *Stylus*, tocando la parte de la pantalla a la que quieras llegar; si te encuentras con algún oponente, simplemente señálalo y el Saiyan le aplicará un buen combo con el báculo; ahora bien, algunas otras técnicas famosas del personaje como el Kame Hame Ha, se realizan presionando los botones de la consola, todo bajo un entorno 3D fascinante. Han recreado a la perfección cada nivel para que sientas que estás dentro de un episodio del programa, en ese sentido es sin problemas uno de los mejores títulos del Nintendo DS.

Para darle variedad a los niveles, no sólo podrás recorrerlos con **Kakaroto**, tendrás la posibilidad de hacerlo con **Krillin**, **Yamcha** y algunos otros personajes populares, pero además, se incluirá una modalidad cooperativa, perfecta para que invites a un amigo, lo que no se sabe con certeza, es si será Wi-Fi o sólo mediante una red local, pero como sea, es un gran extra que los fans van a aprovechar al máximo. **Dragon Ball Origins 2** es un título sensacional, que disfrutarán todo tipo de jugadores, la mecánica de juego así como el diseño de los niveles es perfecto, ahora sólo queda pendiente el asunto de su anuncio oficial para América, (por cierto, en Japón se incluirá la primera aventura de **Goku** en Famicom, así que a cruzar los dedos).





Todas las batallas que viviste en la primera temporada de la animación podrás revivirlas ahora desde la comodidad de tu Nintendo DS.

Mega Man Zero Collection

Capcom / Nintendo DS

Se escribe una nueva leyenda

La franquicia de **Mega Man** es una de las más respetadas en el medio, su solo nombre es una garantía (como lo hemos visto en **Ba-ttle Network**), por lo que Capcom se atrevió a experimentar a principios de la década con la serie **Mega Man Zero** para el Game Boy Advance, donde el protagonista no es otro que el fiel compañero de **X**. En total fueron cuatro entregas que demostraron el potencial de este personaje y la consola, que ahora gracias a un inteligente movimiento de la compañía podremos disfrutar de la línea completa en una exclusiva recopilación para el Nintendo DS.

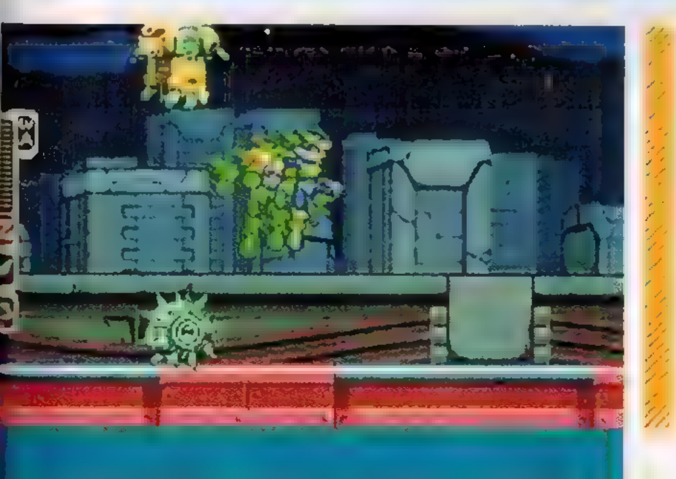
La aparición de **Zero** ha sido una de las más comentadas en la serie, ya que a diferencia de otros personajes, desde el principio se robó el corazón de los fans al llegar siempre en el momento justo para salvar al héroe azul. A diferencia de **X**, **Zero** es mejor para el combate a corta distancia, cuenta con un sable con el que daña a los enemigos de forma extremadamente rápida; bastarán dos botonazos para que los termines y puedas continuar

El juego es acción pura, en el pasado han quedado las partidas RPG o aventura, aquí desde el primer segundo debes estar muy concentrado para evitar ser dañado por los ataques. La estructura de los niveles es similar a lo visto en la serie tradicional, cada uno está ambientado en elementos distintos, lo que permite que no te aprendas una sola estrategia, sino que debas improvisar cada instante. Al derrotar a un jefe final, podrás obtener mejoras sustanciales a tus armas, intenta probarlas todas en cada nivel para que decidas cuál es la que mejor se acopla a tus necesidades.

De momento no se sabe si vaya a tener extras como finales alternos, niveles nuevos o si se implementarán mejoras al *gameplay* gracias a la pantalla táctil de la consola, aunque conociendo a Capcom es seguro que aún nos guarde alguna sorpresa. A nosotros nos gustaría poder seleccionar los ítems con el *Stylus*, dejar atrás la pausa para que el juego ganara en dinamismo.

Un androide puede cambiar el mundo

Ha sido toda una revelación el anuncio de este juego, una sorpresa que nos alegra a todos, sobre todo a los que por diversas razones no pudieron conocer el concepto en el Game Boy Advance. Parece que Capcom desea regresar a nuestra mente la acción que estos juegos nos brindaban hace algunos años, y lo cierto es que con estas entregas a las que se le suma el nuevo **Mega Man 10**, lo está consiguiendo; ahora nos toca a nosotros disfrutarlos y esperar que se mantengan en esta misma línea, la de la innovación y juegos divertidos.



Es una de las mejores series que haya realizado Capcom para consolas portátiles, simplemente no puedes perdértelo por nada.

Dragon Quest: Realms of Reverie

Square Enix / Nintendo DS

La realidad no siempre es lo que parece

Japón prepara otro lanzamiento que de momento parece exclusivo para dicho mercado, el de **Dragon Quest VI: Realms of Reverie** para Nintendo DS, un *remake* de la entrega que originalmente apareciera en Super Famicom a mediados de la década de los años noventa, y el cual es considerado como uno de los mejores RPG que hayan visto la luz, al nivel de **Final Fantasy VI**, que en su tiempo fuera competencia directa. Square Enix desea compensar a los aficionados de esta serie por la tardanza en los lanzamientos que tienen preparados para consolas de Nintendo, y qué mejor manera de hacerlo que con esta obra maestra.

El argumento del juego no es claro de momento, controlas como siempre a un personaje que sin imaginarlo se convierte en la esperanza de su pueblo para poder terminar con ciertas amenazas, pero al mismo tiempo debe luchar contra sus temores internos, lo cual dará el toque de suspenso al desarrollo. El reino que deberás recorrer está lleno de retos y enemigos, pero no es lo único por lo que deberás preocuparte, ya que para asegurarte de que estás en el camino correcto, deberás visitar una realidad alterna en la que todo lo que veas, será completamente nuevo.

Lo anterior nos recuerda bastante a lo hecho por Nintendo en **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, ya que para poder completar los acertijos tienes que viajar de manera constante entre ambos reinos, comprar resultados, pistas e incluso hasta los enemigos, todo para conocer la verdad tras todo el caos que vivirás conforme avances.

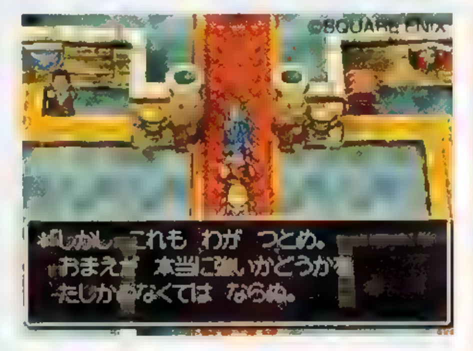
Renovando el arsenal

Como podría esperarse, el aspecto técnico del juego ha sufrido varias mejoras, comenzando con los gráficos, ya no son en dos dimensiones, ahora todos los entornos están en 3D, con un acabado sorprendente;, es superior incluso al visto en **Final Fantasy III**, los programadores han obtenido bastante experiencia y la han explotado en aspectos como el diseño de los personajes o en las fuentes de luz que apreciaremos en los escenarios. En la música también se ha mejorado, haciendo de cada melodía toda una experiencia, lo cual en ese sentido, es perfecto.

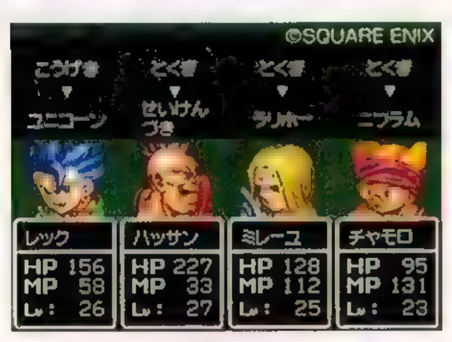
Las batallas siguen el mismo sistema de turnos que tan buenos resultados diera a la serie, por lo que debes pensar muy bien en los movimientos que vas a usar y en los compañeros que tendrás en tu *party*; es ahí donde se comenzará a definir la victoria o la derrota. Las animaciones de las batallas son soberbias, te aseguramos que no has visto algo igual, digno de la saga que representa.

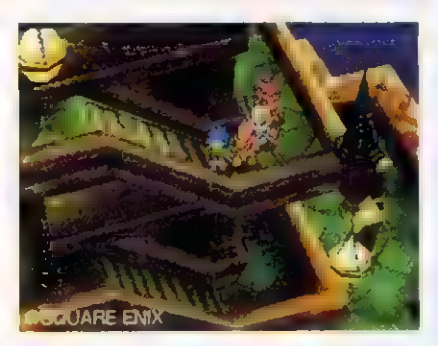
Descubre la verdad

Lo que Square Enix busca es que su serie llegue a más jugadores, por lo que aunque no se ha hecho mención hasta ahora de una internacionalización de esta entrega, es fácil apostar a que ocurrirá, sobre todo después del lanzamiento del capítulo alterno en Wii, que a pesar de no poseer gran fuerza, apareció. Al ver el desarrollo de este juego, nos preguntamos cómo será el título exclusivo de Wii... seguro que marcará un punto y aparte en el género, pero bueno, ya no falta mucho para conocer más detalles, así que mantente pendiente.



Además del estilo de juego, la historia que conocerás en esta obra es emotiva y apasionante, los desarrolladores se han esforzado para que cada uno de los personajes que vas a conocer en la aventura transmitan diferentes emociones en sus diálogos o acciones, situación que han conseguido de gran manera.





Pokémon™
HeartGold
Version
Pokémon™
SoulSilver
Version
Disponible 14•3•2010
The Pokémon Company
Nintendo

Estas últimas semanas han sido bastante buenas en cuanto a descargas para nuestras consolas se refiere, ya que no sólo podremos bajar verdaderos clásicos que después de mucho tiempo están disponibles, sino además algunas obras originales que están destinadas al éxito. Por otro lado, conoceremos las preferencias de la gran comunidad de jugadores de Nintendo gracias a los resultados de las encuestas más recientes, así que ponte cómodo y disfruta de esta sección.

Canal opinión

¿Has participado con tu voto en las encuestas? algunas son muy fáciles de responder, tienen una tendencia muy clara, pero existen algunas en las que lo más adecuado es meditar la respuesta. Enseguida te presentamos los resultados de cuatro preguntas que seguramente te van a sorprender.

Soy Mejor...

35.1%
64.9%

- **Nadando 35.1%**
- **Corriendo 64.9%**

¿Cómo describirías tu dieta diaria?

43%
57%

- **Saludable 57%**
- **No saludable 43%**

¿Cantas al son de la música del radio de tu carro?

38.3%
61.7%

- **Si 61.7%**
- **No 38.3%**

Cuando llego a mi casa me quito los zapatos

32.5%
67.5%

- **Si 67.5%**
- **No 32.5%**

Consola Virtual

Sonic & Knuckles

Consola: **SEGA Genesis** / Nintendo Points: **800** / Compañía: **SEGA**

La serie de **Sonic** agrega un capítulo más al catálogo de la Consola Virtual con esta cuarta entrega en donde el famoso erizo azul comparte el papel protagónico con **Knuckles**, personaje que después de esta aparición se volviera todo un icono de la franquicia. Su misión será terminar de una vez por todas con el **Dr. Eggman**, que planea una vez más acabar con los días de nuestro héroe. Las misiones son muy variadas, recorrerás bosques y cavernas, todas con diferentes obstáculos que pondrán a prueba tu habilidad. Como un extra bastante especial, el título te permite usar a **Knuckles** en otros juegos de la serie que tengas en tu Wii.

Final Fight 3

Consola: **Super NES** / Nintendo Points: **800** / Compañía: **Capcom**

Prepárate para regresar a las calles de Metro City, las cuales están invadidas de delincuentes que sirven a una sociedad criminal que espera apoderarse de la ciudad. Para poder afrontar esta peligrosa misión, contarás con **Guy**, **Haggar**, y **Lucia**, quien a pesar de su aspecto, puede dejar fuera de combate a cualquier criminal con un par de movimientos. Lo mejor de esta obra es que puedes disfrutarlo en compañía de un amigo o hermano, ya sea usando un control clásico o si lo prefieres el de Nintendo GameCube, que te permitirán una movilidad mejor que la que viviste en los locales de Arcadia hace ya varios años.

Super Smash Bros.

Consola: **Nintendo 64** / Nintendo Points: **1,000** / Compañía: **Nintendo**

Toda una pieza de colección que si no pudiste conocer en su momento o no pudiste conseguirlo, ahora tienes una oportunidad inmejorable. Enfrenta a los personajes consentidos de Nintendo en peleas llenas de diversión, el objetivo es sacarlos del escenario, para ello puedes golpearlos, usar ítems o incluso aliarte con otros personajes; por si fuera poco cuenta con fases de entrenamiento que debes completar para poder obtener extras interesantes, que pueden ser hasta un personaje secreto, así que ya sabes, invierte bien tus Nintendo Points y consigue una obra maestra de La Gran N que disfrutarás a lo grande con tus amigos.

NintendoWare

Real Soccer 2010

DSiWare / Nintendo Points: **800** /
Compañía: **Gameloft**

Hemos visto varios juegos de futbol para consolas portátiles, pero pocos como **Real Soccer 2010**, una propuesta fresca de Gameloft que a pesar de carecer de nombre puede competir sin problemas con cualquiera de las franquicias conocidas. Ofrece varias opciones de juego, que van desde un simple partido amistoso hasta poder disputar copas internacionales, donde destaca el campeonato mundial. La movilidad es simplemente asombrosa, te permite realizar jugadas de todo tipo, lo cual es fundamental en este género, donde debes improvisar de acuerdo al marcador o a los hechos en el campo. El juego es tan completo que bien pudo venderse en formato tradicional.

GhostSlayer

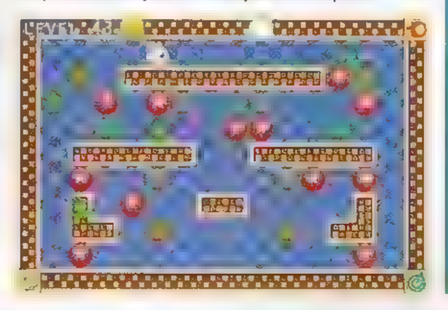
WiiWare / Nintendo Points: **600** /
Compañía: **Gevo**

Las fuerzas de la oscuridad están a punto de apoderarse de la tierra, la única esperanza que queda en el mundo eres tu, un valiente guerrero que tomará su espada para intentar restablecer el orden y la paz. Nos encontramos ante una aventura en primera persona bastante emocionante donde recorreremos escenarios saturados de fantasmas y criaturas diabólicas, las cuales debemos eliminar con ayuda del Wiimote en conjunto con Wii MotionPlus, moviéndolo como si se tratara de una espada. El resultado es sumamente realista, sin duda una gran idea del equipo desarrollador, no dudamos que si mantienen este nivel pronto los veamos creando otro tipo de títulos para la consola.

Mouse House

WiiWare / Nintendo Points: **600** /
Compañía: **Big John Games**

Para los amantes de los juegos *puzzle* tenemos una gran noticia, **Mouse House** es un título extraordinario, que retará a tu mente literalmente cada segundo. El objetivo del título es ayudar a un pequeño ratón a tomar todos los trozos de queso que se encuentran en cada una de las habitaciones que tienes que explorar, pero obviamente se encuentran custodiados por diversos enemigos que tratarán de impedir tu misión. El *gameplay* es parecido al visto en la serie **LOLO** de NES, de modo que no se trata de correr o atacar, simplemente te limitarás a evadir y empujar los obstáculos después de haber analizado la situación, ya que un mal movimiento y tu mismo puedes bloquearte el paso.

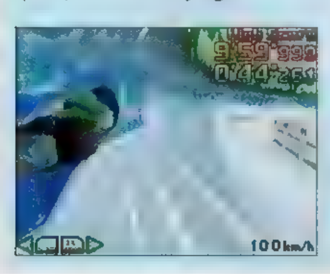


Demos

Deca Sports DS

Wii / Compañía: **Hudson Soft**

El paso que ha tenido esta serie en Wii ha sido un éxito, por lo que su adaptación a Nintendo DS no podía tardar; en este número te ofrecemos un completo análisis de dicho juego, pero si aún así tienes dudas respecto en adquirirlo o no, ingresa al Canal Nintendo desde tu Wii y descarga el *demo* que han puesto a tu disposición. Se han agregado nuevos deportes a la lista de los que destacan el golf y el ping pong, son sumamente divertidos y desafiantes, sin mencionar que puedes realizar equipos con los personajes que aparecen en el juego.



Sonic & Sega All-Star Racing

Nintendo DS / Compañía: **SEGA**

Uno de los mejores juegos de carreras que hemos visto en los últimos meses, incluye a varios personajes famosos de la compañía, de los cuales destacan **Sonic**, **Tails**, **Amy**, **Amigo** y **Ryo**. Lo interesante es que cada uno de ellos controla diferentes tipos de vehículos, que les dan ciertas ventajas que debes aprovechar en la pista para terminar en primer lugar. Se controla muy bien, de hecho ni en las curvas sentirás problemas para mantener la estabilidad, lo que permite te concentres en esquivar los ataques de los otros competidores. Si eres fan de los juego de carreras, te aseguramos que te va a agradar, si no nos crees. Prueba este *demo*.

Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

NDS / Compañía: **Capcom**

Cuando apareció esta serie, muchas personas pensaron que se trataría sólo de una moda pasajera, que difícilmente tendría una secuela, pero los creativos de Capcom diseñaron un estilo de juego bastante adictivo que te mantiene atrapado hasta que logras resolver los casos que ponen a tu cargo. En este capítulo controlas a **Miles**, quien como buen detective gusta de salir, estar en la escena del crimen interrogando testigos o buscando pistas en lugar de pasar horas en un juzgado. Los diálogos que manejan los personajes son muy divertidos, te harán reír en más de una ocasión durante los casos.

Disney The Princess and the Frog

NDS / Compañía: **Disney Int. Studios**

Para los jugadores más pequeños o menos experimentados, les recomendamos que prueben este demo en donde deberán ayudar a la princesa de esta gran película a encontrar a romper el hechizo que la ha convertido en rana para poder encontrarse con su amado y cumplir su sueño de poner un restaurante. Muchas partes del argumento así como explicaciones de tus actividades las verás en un libro mágico, pero lo importante radica en el uso de la pantalla táctil, en la que aparecerán varias actividades que debes completar, tales como preparar una sopa o bien interpretar una melodía.

Lucha con el corazón de las cartas

Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010 Reverse of Arcadia

Konami / Nintendo DS

Después de algún tiempo en el que Konami buscó darle frescura a la serie llevándola a otros géneros, llega **Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010 Reverse of Arcadia**, título que combina la acción y aventura de manera perfecta con los duelos de cartas, que es precisamente lo que todos esperábamos. El juego ha sido desarrollado para Nintendo DS, plataforma perfecta para su *gameplay*, ya que permite un juego dinámico.

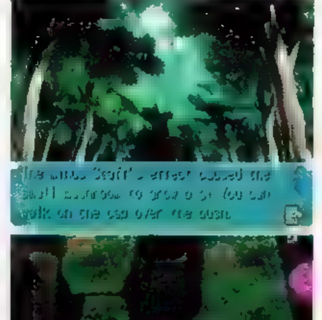
El argumento se basará por completo en los hechos del anime, ofreciendo una historia alterna que nos permite descubrir algunos misterios; todo para impedir la destrucción del mundo... realmente la historia es lo de menos, lo interesante como siempre es la mecánica de juego, que en **Yu-Gi-Oh!** es toda una garantía.

Controlas a **Yusei Fudo**, protagonista de las últimas temporadas de la serie, con el que deberás recorrer Domino City; en ese sentido debemos decir que no te vas a perder nunca, pues la ciudad, aunque grande, tiene rutas bien definidas que seguirás sin problemas, evitando los momentos en los que das vueltas en círculos buscando alguna salida o nueva ruta. Antes de ingresar a cada enfrentamiento, tienes que elegir el *deck* con el que deseas afrontar el reto; existen de estilos diferentes, algunos son más ofensivos que otros, así que debes pensar muy bien en la postura que piensas adoptar, que la mayoría de las ocasiones se basa en el nivel de tu oponente.

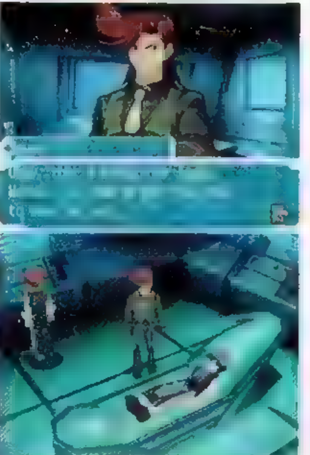
El campo de batalla de cada competidor tiene 8000 puntos de vida, mismos que debes reducir a cero para poder ganar, para ello necesitas cartas de monstruos; mientras más poderoso sea su nivel de ataque, mayores posibilidades tendrás de acabar con tu rival. Ahora bien, debes tener en mente que no todo es atacar y defender, también debes usar la estrategia, usar cartas de trampa, atraer al oponente a una situación que crea inmejorable pero que en realidad representa su fin, no dudes en usarlas durante la batalla.

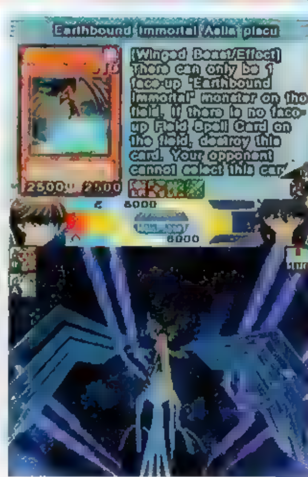
Confía en tu habilidad para obtener un futuro

La serie de **Yu-Gi-Oh!** siempre ha tenido el respaldo Konami, compañía que lejos de aprovechar la fama comercial de la animación, han optado por ofrecer un juego que representa de manera fiel todas las reglas de los duelistas, llevando una simple partida a niveles de estrategia nunca antes imaginados, sobre todo en las últimas fases de la aventura, donde las invocaciones estarán a la orden del día. Es muy importante que conozcas tus tarjetas, si en alguna tienes dudas, lo mejor que puedes hacer es usarla en duelos de menor importancia, que analices sus efectos, ya que estos en ocasiones pueden ser la diferencia entre la victoria o la derrota. Cuando no puedas atacar al oponente, coloca tus cartas en modo de defensa, pero protégelas con una trampa o magia, de este modo puedes librarte de los monstruos más poderosos de tu rival sin problemas. Del modo en el que se vea, este título es una obra muy completa que te permite adentrarte en el concepto de juegos de cartas de manera intuitiva; te lo recomendamos demasiado, verás que una vez que lo hayas colocado en tu Nintendo DS va a resultar muy complicado que lo cambies, sobre todo porque cada duelo es diferente y ofrece un desafío único a tus habilidades, ideal para pasar los ratos de espera.



Es muy importante que en cuanto veas alguna persona hables con ella, no tanto por conocer más la historia, sino porque pueden representar la oportunidad perfecta para librar una batalla, situación que te dará experiencia.





Visualmente es un trabajo espectacular el que han logrado con esta entega, te dejará asombrado su calidad.

Descubre el verdadero poder de tus criaturas

Bakugan Battle Trainer

Activision / Nintendo DS

A simple vista parece un juego más inspirado en el concepto de **Pokémon**, pero no es así, **Bakugan** es una obra completa y bien planeada. Para poder jugar, se necesitan de tarjetas y algunas figuras metálicas, que representarán a nuestros monstruos. La idea tuvo tal éxito que no tardó en tener su propia serie de animación, la cual se estrenó en Japón en 2007, con buenos resultados, tales que le han permitido dar el salto a los videojuegos, específicamente a Nintendo DS, donde se espera que **Bakugan Battle Trainer** será un fenómeno del medio.

El objetivo del juego como debes imaginar, es ser el mejor jugador de **Bakugan** del mundo, pero para ello te espera un largo camino. A diferencia de la entrega titulada **Brawlers**, aquí se pone especial atención en el entrenamiento, no sólo de tus criaturas, sino también de tus movimientos y técnicas, de tal modo que aprendas a utilizarlas en el momento adecuado, además de comprender algunos secretos que poco a poco te serán revelados en la aventura.

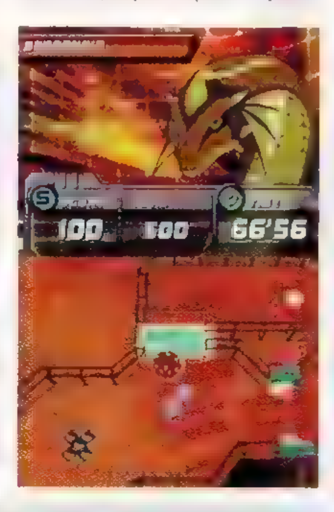
Las batallas son al estilo de cualquier juego de rol, es decir, colocas tus piezas como mejor te convenga y posteriormente te vas adecuando a las incidencias que ocurran, ya que no puedes tener el control por completo, debido a que varios hechos dependen del azar. Lo anterior lo notas más durante las primeras partidas, ya que tu nivel aún es muy bajo, por lo que muchas veces terminarás con muy poca energía a tu favor.

Técnicamente el juego es muy bueno, totalmente en 3D, con animaciones fluidas de cada personaje, lo que da un gran toque de realismo a las batallas, ya que no te deberás imaginar los ataques o simplemente verlos representados por un rasguño, no, todos los poderes tendrán un cinema al estilo de los mejores RPG portátiles, lo que inconscientemente te incita a mejorar a tu personaje.

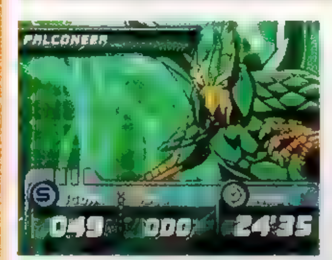
Pero bueno, centrémonos más en el entrenamiento que a final de cuentas es la parte fuerte de este juego. Todo se realizará en la pantalla táctil, donde deberás completar diferentes fases, cada una con intenciones distintas, por ejemplo, pasar un laberinto, completar un *puzzle*, incluso hasta jugar una variante del clásico **Tetris**. En la pantalla superior, verás tus criaturas en ilustraciones fijas pero bien definidas y detalladas.

Acepta el reto

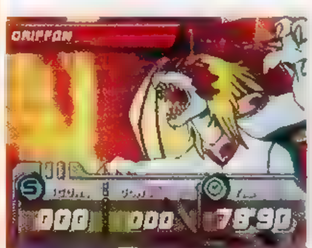
Para los fans de **Bakugan** es un título que no pueden perderse, toma varios elementos de la animación para hacerlo más atractivo, pero a la vez es la oportunidad perfecta para quien no conoce el concepto de acercarse a él, ya que explican en todo momento las reglas y conceptos básicos, situación que en su predecesor no ocurría, volviéndolo complicado de asimilar. Esperamos que pronto podamos ver una obra similar para Wii, donde también tiene varios seguidores que esperan pacientes una secuela, pero por lo pronto disfrutemos de este capítulo lleno de sorpresas.



Todo el reto de estará en la pantalla táctil, debes estar muy atento a todos los elementos para saber cómo vas a actuar.



Para todos los seguidores de la serie de animación, les aseguramos que les va a encantar este juego, contiene varios detalles que reconocerás enseguida, en ese aspecto los desarrolladores han puesto todo de su parte.



Bienvenido al hotel más raro del mundo

Rooms: The Main Building

Hudson Soft / Wii

Las historias que ves en las películas o lees en los libros acerca de lugares fantasmales en donde lo imposible parece posible, son por demás interesantes e intrigantes. El darte cuenta de que realmente no sabes en dónde estás, por qué te encuentras ahí, y qué es lo que está pasando, son características de una trama que te mantendrá de principio a fin emocionado y al borde de tu asiento. Lo mismo pasa en los videojuegos, pero aquí tienes una gran ventaja, pues tú eres quien controla al protagonista y por ende, la experiencia es todavía más realista y sobrecogedora. Hudson Soft nos trae esta increíble opción que hace gala de ingenio con un estilo muy especial.

Vamos a poner un ejemplo: en un cuarto hay una escalera, pero el cuarto de arriba está lleno de agua, por lo cual te ahogarías si subieras (sí, sabemos que suena raro, pero el juego en sí es muy irreal); por eso debes acomodar el cuarto de la escalera de manera que puedas subir sin perder la vida. Con *puzzles* como éste tendrás que lidiar una y otra vez para salir avante de cada situación; el juego tiene una perspectiva en 2D con gráficos geniales y elementos en 3D, y lo más importante, que es un "*point and click*", es decir, manejas con el Remote una manita que te permitirá tomar las cosas y dirigir los pasos del protagonista.

Lo más notorio de este juego -además de ser tan surrealista-, es que el estilo de los gráficos, el entorno y la música son muy góticos, es como si mezclaras de cierta forma a **Harry Potter** con el singular estilo característico del director Tim Burton; cada uno de los escenarios contiene muchos elementos que le dan un toque especial, pues inclusive las opciones más simples tienen animaciones con engranes y movimientos variados. En ocasiones no sabes si realmente estás jugando o todo es producto de tu imaginación.

No es para casuales

Rooms: The Main Building es un juego que no solamente propone un estilo de juego diferente a lo conocido hasta ahora, sino que también nos da la oportunidad de descansar un poco de las clásicas aventuras a las que ya estamos acostumbrados -y algunas veces, fastidiados-. Siendo un juego en donde todo lo controlas con un puntero, es lógico que no represente una atracción normal a un videojugador casual que esté acostumbrado a sólo dar golpes o disparos para terminar un juego; no queremos decir que no se pueda jugar o no sea interesante, simplemente que es mejor que lo pruebes primero antes de comprarlo, pues sí es un título que requiere algo más que un fin de semana y botonazos para ser terminado.

Los gráficos son muy buenos, tienen un gran nivel de detalle en cada elemento del juego y las animaciones también son geniales.

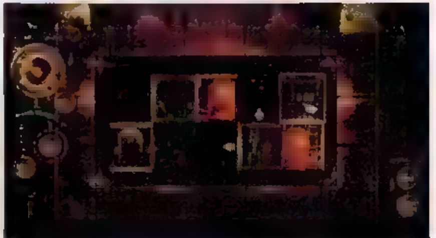
Una propuesta diferente

Olvídate de las balas, las espadas y de andar corriendo y saltando; aquí no tienes pistolas, ni monedas o armaduras que te ayuden; tu misión es resolver acertijos mientras vas acomodando literalmente cuartos enteros de un hotel para poder hallar ítems valiosos y la salida del extraño lugar. Como podrás imaginarte, el enemigo principal no es un jefe de gran tamaño, sino la dificultad para encontrar la respuesta correcta en cada ocasión sin desesperarte. Aquí será tu mente el arma que te dará las llaves de cada puerta, pues de forma básica, es lo que necesitas; llaves para abrir puertas a lo desconocido. Olvídate de lo que has jugado antes de entrar al hotel, créenos que te servirá más que toda tu experiencia eliminando zombis o haciendo combos para ganar *rounds*.

En **Rooms: The Main Building**, eres un personaje que es transportado a una especie de mundo alterno en donde hay de todo tipo de situaciones raras y complejas. Un libro parlante cumple el papel del clásico guía molesto que parece tener la respuesta y la solución a todo, pero no te dice nada para que tú mismo hagas el trabajo pesado. Una vez que entres a cada lugar, deberás resolver cada escenario para encontrar la salida; cada sitio está conformado por varios cuartos que puedes mover hacia las cuatro direcciones básicas (arriba, abajo, izquierda, derecha) una vez que estés en ellos; pero para ello es necesario usar ciertos mecanismos o tomar las llaves para poder salir. Pero eso sí, debes acomodarlos de manera "lógica" antes de poder pasar al siguiente *puzzle*.

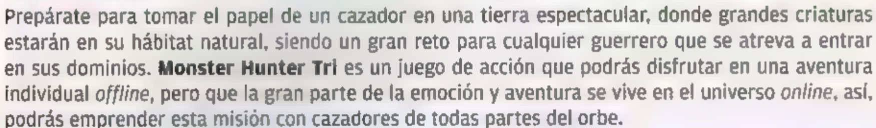
Rooms: The Main Building es sin duda un juego de los que no debe ser tomado a la ligera pues tiene mucho que ofrecernos; la cosa es que lo veas con objetividad y no lo compares con lo popular.

Una vez que entiendes la forma en la que debes mover los cuartos y cómo usar los ítems, sólo necesitarás usar bien tu cerebro para poder avanzar.



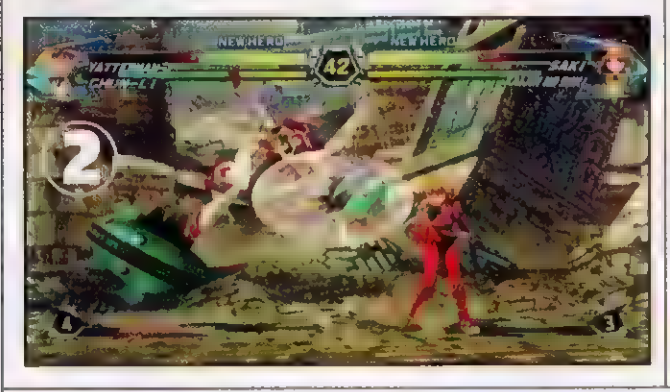
TOP 10

Monster Hunter Tri
Capcom / Wii


Prepárate para tomar el papel de un cazador en una tierra espectacular, donde grandes criaturas estarán en su hábitat natural, siendo un gran reto para cualquier guerrero que se atreva a entrar en sus dominios. **Monster Hunter Tri** es un juego de acción que podrás disfrutar en una aventura individual *offline*, pero que la gran parte de la emoción y aventura se vive en el universo *online*, así, podrás emprender esta misión con cazadores de todas partes del orbe.

Tatsunoko vs. Capcom
Ultimate All Stars
Capcom / Wii

Siguen pasando las semanas y **Tatsunoko VS Capcom** se mantiene como uno de los título favoritos por parte de los fans, no sólo por contar con una amplia variedad de gladiadores, sino también por la intensa acción que se desarrolla a través de múltiples combos y ataques especiales que puedes ejecutar para aumentar su espectacularidad, así como por la conexión a Internet que brinda nuevos retos al combate.



Red Steel 2
Ubisoft / Wii

En Ubisoft decidieron no continuar con la historia del primer **Red Steel** y en su lugar, crear un nuevo héroe que luchara contra toda clase de villanos en escenarios del tipo Viejo Oeste a comparación de las calles de Japón que viste anteriormente. Lo más interesante es que ya podrás hacer uso del Wii MotionPlus para que disfrutes de una verdadera reacción del control a cada movimiento que hagas.

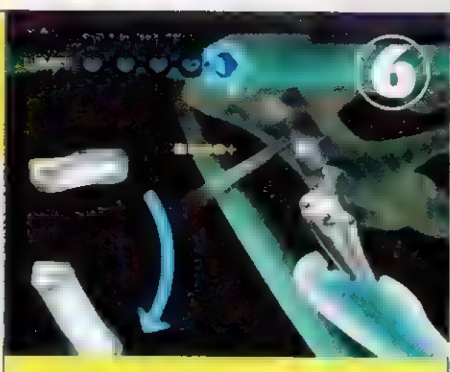
Calling
Hudson Soft / Wii

Si eres fan de los juegos de terror, **Calling** es una opción que no deberás perderte. Aquí te adentrarás en una historia peculiar, donde una página de Internet tiene la capacidad de eliminar a las personas como si fuera en la vida real, viviendo así múltiples escenas de suspenso y misterio. Visualmente se ambienta en sitios sombríos, donde la oscuridad será parte importante para mantenerte en la atmósfera de tensión. Lo recomendamos ampliamente para jugadores novatos o experimentados.

No More Heroes 2: Desperate Struggle

Ubisoft / Wii

Travis Touchdown se ganó a pulso su lugar como número uno de la lista de asesinos en la ciudad, pero ahora regresará para no sólo conquistar la cima nuevamente, sino que en esta ocasión la venganza será parte de su meta, cuando se entere de que sus rivales han aniquilado a uno de sus mejores amigos.



Trauma Team

Atlus / Wii

Si alguna vez te preguntaste qué se sentiría ser un médico, aquí podrás tener la respuesta. **Trauma Team** es la nueva entrega de Atlus en donde ya no estarás limitado en funciones, pues ahora se agregan otros perfiles como diagnosticador, cirujano, paramédico y médico forense, con lo cual la diversión se verá magnificada. La historia tomará un giro al conocer a una chica que cambiará la perspectiva de cómo vivir en el quirófano.

Dementium II

Southpeak Games / Nintendo DS

En un laboratorio secreto se han desarrollado experimentos genéticos fuera de lo común. Un día, despiertas sin saber qué ha ocurrido para darte cuenta rápidamente que las inmensas criaturas tratan de devorarte. Así que deberás combatir esta pesadilla e investigar qué ocurrió en este sitio y por qué estás allí sin recordar mucho de tu pasado.

Glory of Heracles

Nintendo / Nintendo DS

Una gran saga que ha brillado por décadas en Japón y que llega por primera vez a nuestro continente, eso es **Glory of Heracles**. Basado ligeramente en la mitología griega, aquí controlarás a **Heracles**, un semidiós que ha perdido la memoria y deberá hacer todo lo posible por recuperarla, pero mientras tanto, se unirá a un grupo de guerreros para luchar con todas sus fuerzas en contra de toda clasde de demonios que atormentan a los pueblos cercanos.

Sonic & SEGA All Star Racing

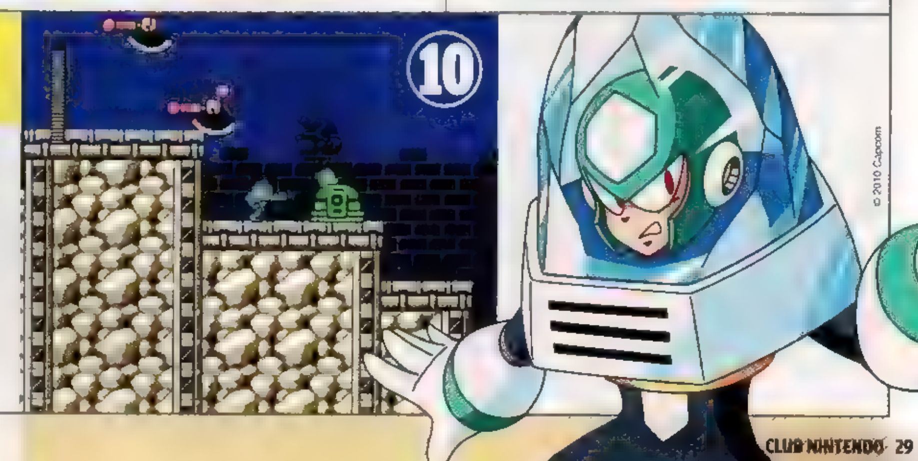
SEGA / Wii

Los personajes más carismáticos de SEGA (**Sonic**, **Tails**, **Knuckles**, **Amigo**, entre otros) se reúnen para este entretenido juego de carreras en Wii. El estilo de juego es similar a **Mario Kart** y **Diddy Kong Racing**, pues aquí no sólo te limitas a los coches, sino que también habrá motos, aviones y vehículos que bien podrían formar parte de un carnaval. Un punto a favor es que también puedes utilizar a los Mii para darle mayor personalización a tu juego.

Mega Man 10

Capcom / Wii

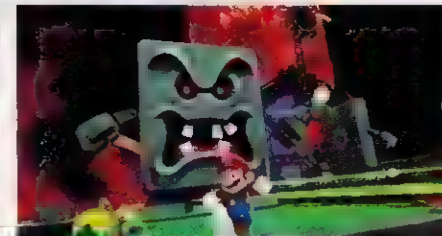
Mega Man y **Proto Man** juntos por primera ocasión como personajes seleccionables para enfrentar esta décima misión. Nuevamente Capcom nos presenta un juego con las características de la vieja escuela, tanto en estilo de juego como en gráficos, siendo un tributo al legendario héroe azul. Por supuesto, los escenarios serán completamente originales y encontrarás retos de todo tipo.



NINTENDO MEDIA SUMMIT 2010

Estamos a pocos meses de que se lleve a cabo nuevamente la Electronic Entertainment Expo en Los Ángeles, California. Las fuertes noticias y rumores hacen imaginarse una serie de acontecimientos que posiblemente veamos en esos días dedicados a los videojuegos. ¿Qué se presentará? ¿Cuáles serán los nuevos anuncios para el cierre de año? Falta poco, no te desesperes, pero mientras, como una forma de satisfacer las ansias de la prensa y, por supuesto, de los jugadores en general, Nintendo tuvo a bien convocar a la edición 2010 de su "Cumbre de videojuegos", para sorprendernos con la alineación que preparan para la primera mitad del año. ¡Checa a continuación toda la información!

[illegible] los detalles de los nuevos títulos [illegible] del esperado Nintendo DSi XL



© 2010 Nintendo

Super Mario Galaxy 2

Wii / Nintendo / 23 de mayo

Luego del tremendo éxito que logró Nintendo con la primera entrega de **Super Mario Galaxy**, los fans ya estábamos ansiosos de experimentar nuevas aventuras y ahora ya es una realidad. En **Super Mario Galaxy 2** el plomero saldrá nuevamente de este mundo para vivir una intensa aventura galáctica. Una de las novedades es que podrás utilizar a **Yoshi** (en ciertos escenarios) y su clásica habilidad de agarrar objetos con la lengua para arrojárselos a tus enemigos; además, se incluyen nuevos ítems como un taladro que le permite al bigotón atravesar rocas sólidas.

Super Mario Galaxy 2

Metroid Other M

Sin and Punishment: Star Successor

Metroid Other M

Wii / Nintendo / 27 de junio

Samus Aran está de regreso en Wii, con una historia que nos describirá sus inicios y cómo es que se convirtió en una de las mejores cazadoras de la galaxia. Esta impresionante entrega fue desarrollada en colaboración de Nintendo con Team Ninja y cambiará la forma de jugarse, pues en esta ocasión, gran parte de la acción permanecerá en forma de *sidescroll* en 2D, pero también tendrás la opción de cambiar la perspectiva a 3D en el momento que lo necesites para explorar los pasajes de este deslumbrante título. Para controlar a **Samus**, usarás el Wiimote en forma horizontal para navegar por los escenarios o luchar contra enemigos, pero podrás apuntar de la forma tradicional cuando necesites recoger objetos o destruir criaturas en modo de primera persona.

Sin and Punishment: Star Successor

Wii / Treasure / 7 de junio

Si lo que buscas es un juego tipo *shooter* que combine acción con buenos efectos especiales y gráficos de nueva generación, **Sin and Punishment: Star Successor** es lo que necesitas. Se trata de un título igualmente esperado que estuvo bajo el desarrollo de Treasure, legendarios por su calidad en juegos de acción y disparos. Hace unos meses, Nintendo puso en la Consola Virtual la primera entrega que había sido una exclusiva en Japón para el Nintendo 64, sin embargo, la secuela sí llegará inmediatamente a nuestras manos, ofreciendo dos diferentes personajes con características distintas, así como conexión a Internet para subir tus puntuaciones y rastrear tu posición a nivel mundial.

Prince of Persia: The Forgotten Sands

Wii / Ubisoft / 18 de mayo

Justo el mes de estreno de la esperada película de **Prince of Persia**, Ubisoft ampliará la historia de **Las Arenas del Tiempo** en Wii y Nintendo DS, retomando los fantásticos escenarios y numerosos retos que debemos vencer para ayudar al príncipe en su nueva travesía al resolver acertijos y pelear con un sinnúmero de criaturas oscuras. La versión de Wii será la primera en la historia de la franquicia en ofrecer juego cooperativo (2 jugadores simultáneos), además de incluir el clásico **Prince of Persia** que apareció en 1992 para el NES.

Prince of Persia: The Forgotten Sands

Metroid Other M

Sin and Punishment: Star Successor

Prince of Persia: The Forgotten Sands

Sin and Punishment: Star Successor

Prince of Persia: The Forgotten Sands

Cada vez vemos nuevos títulos para las descargas de Nintendo en Wii y NDS, lo que confirma que los desarrolladores tanto posicionados como de reciente creación ven viable esta forma de comercializar sus productos, permitiéndoles crear historias alternas de sus franquicias fuertes o darse a conocer en el mundo del videojuego; tal es el caso de **Max & the Magic Marker**, un curioso *puzzle* que ya está disponible desde el mes pasado en WiiWare.

Disney Guilty Party

Disney Guilty Party

Wii / Disney / Segunda mitad, 2010

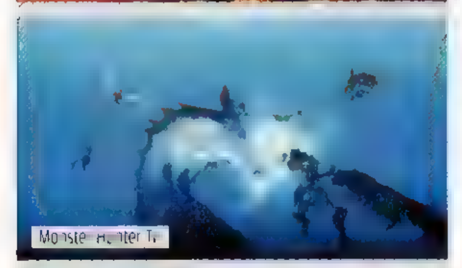
No pienses que se trata de un juego parecido a algún **Mario Party**, pues aquí la trama es diferente. Podríamos decir que sería como jugar el clásico de mesa **"Clue"**, pues a lo largo del juego, debes encontrar diferentes pistas que te lleven a atrapar al culpable de los hechos. El juego es una colaboración entre Disney Interactive Studios y Wideload Games que llega como exclusiva para Wii. Gráficamente no rompe esquemas pero promete darle múltiples horas de entretenimiento a los fans de los tableros. Como punto bueno es la comicidad que se aborda para resolver los misterios, situaciones chuscas que disfrutarás en compañía de tu familia o amigos sin importar tu edad.

Rage of Gladiators

Rage of Gladiators

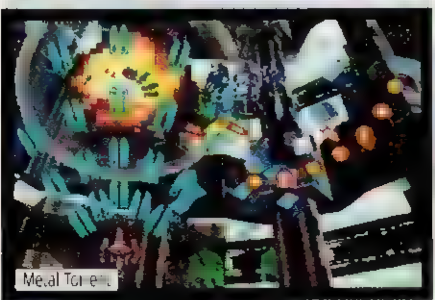
WiiWare / Ghostfire Games / Pendiente

La acción, fuerza, decisión y poder serán elementos fundamentales para participar en este torneo de gladiadores al estilo del Coliseo Romano. En **Rage of Gladiators** entrarás a un mítico mundo con criaturas y monstruos que se pondrán frente a ti para romperte hasta el último hueso en este intenso juego de peleas que, por cierto, es el primero de WiiWare en usar el Wii MotionPlus para dar mayor precisión a los ataques. Gráficamente quizá no ofrezca mucho, pero se compensa con otros elementos como *gameplay*, variedad de personajes y *replay value*.


Monster Hunter Tri

Muchas sorpresas para WiiWare y Nintendo DSiWare

Por supuesto, también en cuestión de descargas hubo de qué hablar; claros ejemplos son Mega Man 10 del que ya te platicamos el mes pasado; **Ghostwire: Link to the Paranormal**, que se trata de una exclusiva de Majesco para el Nintendo DSiWare donde usas de forma creativa las cámaras de la consola para buscar fantasmas por donde camines. En ciertos momentos, el juego interactuará y te pondrá un espectro en pantalla, siendo tu deber ubicar a todos. También para Nintendo DSiWare, **Metal Torrent** será una oda a los clásicos juegos de aviones y disparos, sí, aquellos donde la pantalla se llena de balas y tú debes realizar acrobacias para esquivarlas, al mismo tiempo que preparas tus mejores contraataques para dominar a las naves invasoras; la idea es convertir los disparos enemigos en cubos, pues al juntarlos, incrementarás tu puntuación y regenerarás tu barra de energía para obtener armas especiales. En **Metal Torrent**, la conexión Wi-Fi te servirá para subir tus puntuaciones y ver quién está en la cima del tablero.


Metal Torrent

Picross 3D

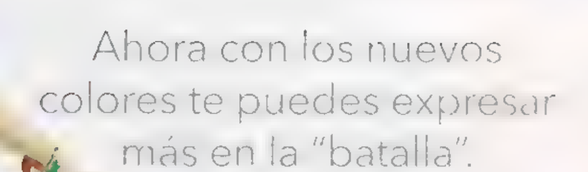
Aún falta más por descubrir

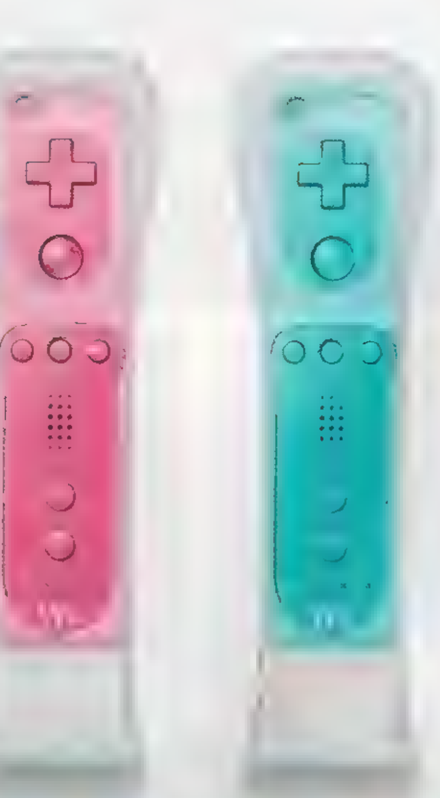
Sin duda es un gran avance el que nos dio Nintendo el pasado mes de febrero, pero falta ver qué nos tienen preparado para el E3. No ha habido ningún comentario oficial sobre la alineación que alista la compañía (o los licenciatarios) para el magno evento de videojuegos. Lo que sí es altamente probable es que veamos más sobre el tan mencionado juego de **The Legend of Zelda**, del cual sólo se comentó un poco en el E3 pasado, haciéndose referencia a que se tratará de una aventura más madura. Mantente pendiente por próximas actualizaciones de Club Nintendo, porque este camino al E3 2010 pinta para ser todo un suceso.

Con este tipo de eventos, Nintendo no sólo da exclusivas a la prensa internacional, sino que también son buenas noticias para los fans que ya esperamos con ansia los nuevos lanzamientos de Wii y Nintendo DS.

Pokémon Soul Silver / HeartGold

Wii





¡Accesorio Wii MotionPlus™ incluido!

Disponible a partir del 14 de Febrero

Conoce a toda velocidad la historia de todo un ícono ¡Sonic!

Travesuras cómicas.

Sonic
Classic Collection

Tal parece que la moda retro está invadiendo a las compañías, ya que últimamente se han anunciado o aparecido varias recopilaciones y *remakes* de juegos legendarios de antaño, situación en la que Sega no quiere verse fuera de línea, decidiendo lanzar **Sonic Classic Collection** para Nintendo DS, todo un deleite para los seguidores de el erizo, ya que incluye cuatro de los mejores títulos del erizo que vieron la luz en las primeras consolas de esta gran empresa.

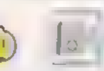
Una añeja rivalidad

La industria de los videojuegos ha tenido diferentes protagonistas, Nintendo siempre ha sido el más importante de ellos, pero si tuviéramos que mencionar al rival que mejor ha hecho la cosas contra el gigante japonés, sin dudarlo diríamos que ha sido Sega, ya que a diferencia de otras compañías, la casa de **Sonic** siempre se ha preocupado por innovar; fue creada para desarrollar juegos y con esa mentalidad lograron obras memorables. El que haya dejado de producir consolas resultó ser más un movimiento con base en presión por extrañas tendencias en el medio, que algo que ellos desearan, pero por fortuna, tal decisión permitió que ahora disfrutemos de sus grandes títulos.

Realizar una lista de sus éxitos sería imposible, tendría que estar **Phantasy Star**, **Panzer Dragon**, **Shinobi**, en fin, varias joyas, pero aun así algunas destacan entre todas por el sentido con que fueron realizadas. Nos referimos a los primeros cuatro capítulos de los juegos de **Sonic**, su mascota, ya que fueron diseñados teniendo en mente desbancar a **Mario** de su trono, situación que jamás se dio, pero han sido los que más cerca estuvieron.

JUGADORES 1

Compañía: **Sega** / Desarrollador: **Sega** / Categoría: **Aventura**



RANKING

Un compendio de ensueño

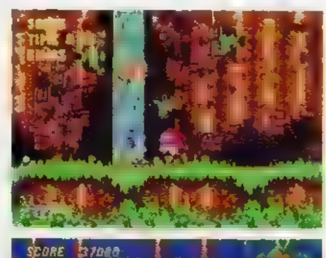
Por todo lo anterior, es normal que muchos de nosotros no hayamos conocido o disfrutado de los juegos de **Sonic** para Sega Genesis, pero ahora el panorama es diferente gracias a esta recopilación para NDS, que incluye **Sonic The Hedgehog**, **Sonic The Hedgehog 2**, **Sonic The Hedgehog 3** y el excelente **Sonic & Knucles.**

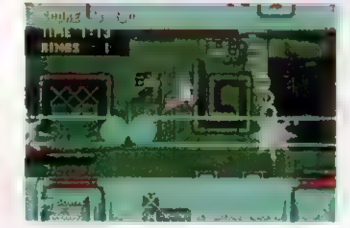
En la pantalla superior podrás observar todas las estadísticas del juego.

A pesar del paso del tiempo, todas los juegos siguen manteniendo un nivel de dificultad aceptable, sin mencionar que son muy divertidos, razón suficiente para que les des una oportunidad.

La mecánica de juego es simple de asimilar, a diferencia de otros títulos de plataformas, aquí no debes titubear o medir tus saltos, desde que comience la acción sólo debes presionar adelante en el Pad para que tu personaje comience a correr por todo el escenario a máxima velocidad mientras tú vas esquivando los obstáculos sin pensarlo dos veces; aunque no lo creas, terminar los niveles sin que hayas tocado a los enemigos es un verdadero reto.

Para no alterar la jugabilidad original, la pantalla táctil de la consola no ha sido explotada como se pudiera pensar o como se realizó en **Sonic Rush**, por ejemplo; en esta ocasión pasará a tener un papel secundario, donde podrás seleccionar algunas opciones para elegir y comenzar cada entrega, aunque también te mostrarán algunos consejos que te serán muy útiles para completar cada misión.





Como *bonus* extra, vas a poder observar algunas imágenes clásicas de la franquicia en un visor muy especial, ya que en la parte superior del sistema puedes observar las imágenes mientras en la táctil con el *Stylus* vas seleccionando las que tienes disponibles; sin duda una gran idea de los desarrolladores el agregar esta galería que nos permite ver la evolución no sólo de **Sonic**, sino también de los personajes que aparecen en sus juegos.

En cada escenario vas a encontrar infinidad de anillos, cuando eres golpeado liberas algunos de ellos y no eres eliminado, por lo que te recomendamos siempre contar con al menos uno para que puedas avanzar con seguridad.

Conociendo el pasado

1.- Quizá muchas personas no lo saben, pero la palabra SEGA es la unión de Service Games.

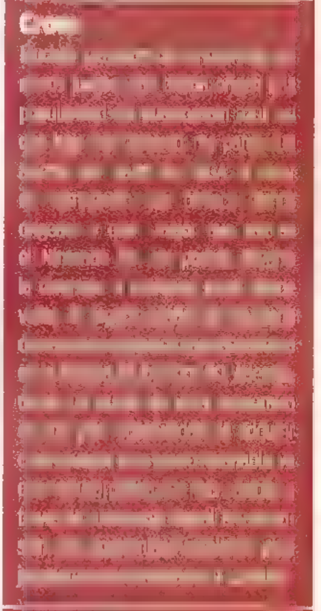
2.- En 1990 vio la luz en América el Sega Genesis, consola de 16 bits que se considerara rival del Super Nintendo al inicio de esa década.

3.- Varios juegos de Genesis pueden ser descargados a Wii gracias a la Consola Virtual.

4.- En Europa al Sega Genesis se le conoce como Mega Drive.

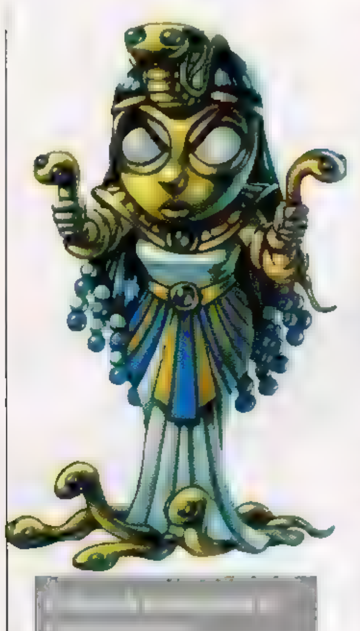
Superando la barrera del sonido... y del tiempo

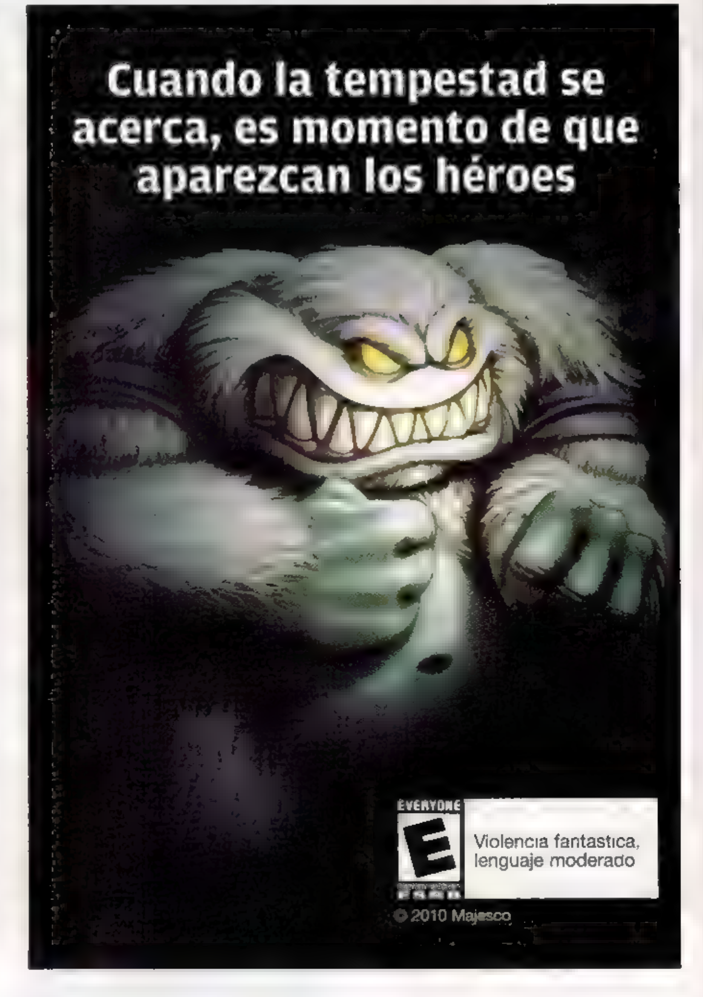
Lo que ha hecho Sega es realmente de agradecerse: poner a nuestro alcance cuatro clásicos en una sola tarjeta no pasa todos los días, cada aventura representa horas de diversión y acción, por lo que el *replay value* está garantizado, resulta ideal para cualquier ocasión, debido a que las escenas no son tan largas y puedes continuar tu partida en el momento que lo decidas. **Sonic** llega al NDS en su mejor faceta, la de los juegos en 2D, no puedes perdértelo.



Dawn of Heroes

Por algunos meses el género de estrategia no nos había dado mucho de qué hablar, pero por fortuna, para los amantes de este estilo, Majesco ha desarrollado **Dawn of Heroes** para Nintendo DS, título que sin mucho nombre, podemos asegurar es una de las mejores obras que hemos visto en los últimos meses, que respalda su calidad en una dinámica divertida y amistosa, situación que nosotros los videojugadores sabremos valorar.





Defiende tu legado

La historia nos lleva a una región conocida como **Brimthule**, tierra que viviera una terrible crisis cuando fueron atacados por una criatura de nombre **Ragnaroke**; parecía que no había más esperanzas para los pobladores de la ciudad, pero su rey, **Leroy**, en un acto de gran valor se sacrificó para poder detener a la bestia y reducirla a una simple estatua de piedra.

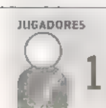
Mucho tiempo ha pasado desde tales hechos, y por desgracia, diferentes amenazas acechan a **Brimthule**, por lo que es momento de que surjan nuevos héroes que luchen y demuestren que el sacrificio de su líder no ha sido en vano, el verdadero reto apenas está comenzando.

Conoce a tus compañeros

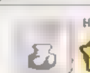
El juego te permite formar a tu equipo de superhéroes de un total de 26 personajes, los cuales obviamente se pueden ir integrando conforme avances en la historia, cada uno tiene habilidades distintas, por ejemplo, existen guerreros cuyos ataques causan más daño si se encuentran junto a su rival, en cambio otros pueden resultar más efectivos en largas distancias, por lo que debes buscar un equilibrio en tus filas, de lo contrario no podrás afrontar las misiones avanzadas.

La mecánica de juego es absorbente, primero debes investigar, rodear los escenarios en los que te encuentres por ítems o elementos que te permitan salir adelante en los enfrentamientos; cabe mencionar que para ello tienes que hablar con todos los habitantes que puedas, aunque en momentos parezca que sus palabras no tienen sentido, pueden estar ocultando un gran secreto.

Cuando hayas seleccionado a tus personajes, tienes la posibilidad de editarlos, cambiarles el color de los atuendos que usarán o incluso alterarlos por completo, lo que hará que tu equipo tenga una identidad propia, sin duda una opción que debería ser obligatoria en todos los títulos RPG.

JUGADORES  1

Compañía: **Majesco** / Desarrollador: **Wicked Studios** Categoría: **Estrategia**

GRÁFICOS SONIDO DIFICULTAD HISTORIA  RANKING 8.5

Los diálogos entre personajes, aunque en algunos momentos son serios, por lo regular son graciosos, con bromas que hacen más agradable las exploraciones, de cierto modo recuerdan a los vistos en la serie **Mario & Luigi**.

Hacia la victoria

Las batallas son demandantes en todo sentido, no sólo por el nivel de cada enemigo, sino porque debido a su desarrollo, debes improvisar o hacer ajustes sobre la marcha. Todo se realiza en un plano cuadriculado, el cual se representará en la pantalla táctil del Nintendo DS, con ayuda del *Stylus* puedes colocar a tus elementos, equiparlos o simplemente revisarlos para conocer si su estado es favorable o debes tomar medidas drásticas.

En la parte superior, veremos el resultado de nuestros movimientos, el ataque y defensa de cada héroe que hayamos elegido; en ese sentido, tenemos que mencionar los increíbles gráficos que han logrado, el NDS no deja de sorprendernos, sobre todo por la gran cantidad de elementos que podemos observar, cada uno con animaciones y rutinas bien definidas.

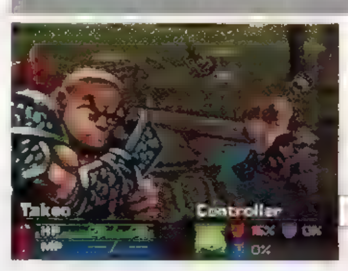
Sabías que?

Heroes para llevar

1.- El tamaño y diseños de los personajes resultan parecidos a la famosa técnica "chibi", usada en animación japonesa, que los hace ver sumamente llamativos.

2.- Los ítems que logres conseguir, podrás compartirlos con tus amigos por medio de una conexión Wi-Fi, por lo que es importante que descartes los que te sean útiles.

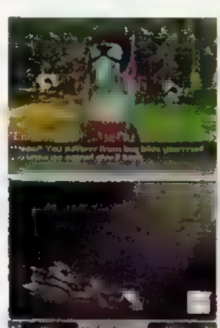
3.- Uno de los objetivos más ambiciosos del juego es lograr una gran comunidad *online*, ya sea para combatir o para realizar intercambios.

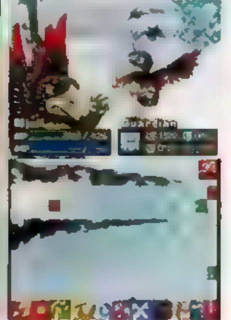


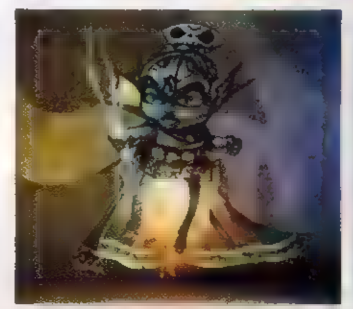
Conquistando al mundo

Cuando ya creas haber reunido la experiencia suficiente en los enfrentamientos, será momento de buscar nuevos retos, y qué mejor que con guerreros que al igual que tú están dispuestos a mostrar su valor; todo gracias a la gran modalidad *versus* que se ha incluido y que permite librar duelos ya sea en una red local o contra cualquier persona en el planeta mediante Wi-Fi.

Dawn of Heroes es una muy buena opción para esta temporada, su historia te mantendrá entretenido y el *gameplay* se volverá toda una adicción, al grado de que cuando se te dificulte algún nivel de los más de 50 que contiene, estarás pensando en estrategias para librarlo aunque no estés jugando. Majesco ha dejado de producir obras de corto alcance para centrar sus esfuerzos en grandes producciones, siendo este título la culminación de su esfuerzo.







Cada personaje tiene diferentes cualidades que debes aprender a utilizar.

Master:
¿Por qué mirar a **Dawn of Heores** si tenemos **Final Fantasy Tactics** o **Fire Emblem**? Sencillo, porque este juego a pesar de tener un nivel similar en complejidad en cuanto a la formación y análisis de estrategias, resulta más intuitivo jugarlo, lo que facilita que cualquier persona pueda darle una oportunidad e ingresar al género de la estrategia con una propuesta que lejos de espantarlo lo cautivará. Mención aparte la de la modalidad *online*, que te permite aplicar todo lo que has aprendido, te aseguro que harás una buena adquisición., sobre todo por las posibilidades que te brinda en el campo de batalla; las estrategias serán fundamentales para poder triunfar.

Crow:
Se trata de un curioso juego de acción y estrategia, donde combatirás utilizando una amplia variedad de razas, cada una con poderes y habilidades diferentes que le dan variedad al juego. Digamos que no es tan demandante como otros títulos, sin embargo, esta opción es una alternativa (en Nintendo DS) para quienes no son muy asiduos al género de estrategia. Gráficamente se mantiene en el estándar, aunque los efectos tridimensionales son destacables. Me agradó el estilo de batalla y la posibilidad de enfrentar a través de la conexión local, pues carece de Wi-Fi (que hubiera sido una excelente adición para que los fans pudieran enfrentarse a usuarios de todo el mundo.

Panteón:
De antemano sabemos que los juegos de peleas, de aventuras, de acción y los partys son los más populares; por esta razón es difícil recomendar realmente un juego de estrategias o un RPG, porque no a todos les gustan; pero eso no significa que sean malos, sino todo lo contrario. En esta ocasión tenemos **Dawn of Heroes**, el cual merece una buena oportunidad de que lo conozcas, pues tiene una buena historia, gráficos, música, y sobre todo, no es tan complejo de aprender a jugar. Digo, si tienes oportunidad de conocerlo antes de comprarlo, qué mejor, así tendrás una mejor idea y decisión antes de invertir tu dinero. Ahora bien, que si eres un asiduo fan de la estrategia, simplemente no te lo puedes perder.

Data East Arcade Classics

Hace ya muchos años, los veteranos del control pudimos emocionarnos con varios juegos que la compañía japonesa Data East nos trajo tanto para Arcadia, como para nuestros sistemas caseros. Franquicias clásicas como **Bad Dudes**, **Karnov** y **BurgerTime** (entre otras), continúan en nuestros corazones y memoria, pero no siempre es fácil revivir dichas glorias por lo difícil que resulta conseguir esas joyas de antaño. Ahora, gracias a Majesco, podemos tener varios de los clásicos de Data East en un solo disco de Wii, el cual estamos seguros que traerá algo más que simples recuerdos a los jugadores que pudimos conocerlos en su tiempo.

Tal vez algunos no lo sepan, pero a pesar de haber lanzado juegos muy buenos, Data East tuvo problemas financieros que llevaron a la bancarrota a la compañía, y sus licencias fueron adquiridas por G-Mode. Ahora, después de un buen rato de estar en el limbo, Majesco nos trae una compilación de sus más notorios títulos, lo cual nos agradó mucho, pues si los hubieran lanzado individualmente para la Consola Virtual, hubiera salido más caro; además de que incluye varios extras que puedes ir consiguiendo al jugar. Vamos a ver qué juegos son los que incluye esta genial colección.

Más allá de una simple compilación

Wizard Fire

Secret Agent

Bad dudes vs. Dragon Ninja

Este gran clásico era un favorito de las farmacias; aquí controlas a un par de sujetos fornidos que tienen que rescatar al presidente de las manos de ninjas terroristas. Sí, sabemos que la historia no gana premios, pero al menos el juego es sumamente divertido y tiene mucha acción. Por cierto, aquí sale como enemigo invitado el feroz **Karnov**, estrella de **Data East** y protagonista de sus propias aventuras.

BurgerTime

Esta otra joya de Data East fue trasladada para otros sistemas y se distinguió por su sencillez de concepto y dificultad para ganar. Aquí controlas a un cocinero de nombre **Peter Pepper** que debe armar hamburguesas caminando sobre los ingredientes para que caigan y se apilen en orden; claro que para darle sabor, tienes que evadir a los alimentos que te persiguen. ¡Estos sí eran juegos difíciles en verdad!

Burnin´ Rubber

Conocido en nuestro continente como **Bump´n´Jump**, este juego nos presenta un giro a la tradicional historia de la chica raptada a la que hay que rescatar. La diferencia es que aquí no usas espadas o pistolas, sino más bien debes llegar a ella a bordo de tu vehículo chocando a cuanto enemigo se te cruce; la temática de conducir, golpear y saltar rara vez se ha visto utilizada en juegos posteriores. Otro ejemplo de diversión con concepto simple.

Caveman Ninja

¿Quién no recuerda a los legendarios cavernícolas **Joe** y **Mac**? Así es, **Caveman Ninja** es la primera de las aventuras de la pareja de cavernarios más populares (después de **Pedro** y **Pablo**, ja ja), en donde deben rescatar a las chicas de su aldea que fueron secuestradas por una tribu hostil. Lanza piedras, bumerangs y demás armas grises para eliminar a cuanto troglodita enemigo y dinosaurio encuentres en este juego lleno de acción y humor.

Express Raider

Lo mejor de este tipo de compilaciones es que podemos jugar títulos que fueron raros incluso hasta en el momento que salieron, como es el caso de **Express Raider** (conocido en América como **Western Express**); aquí tomas el papel de un ladrón de trenes que debe ganarse la vida robando en las locomotoras. Lo notable es que tiene dos tipos de modos de juego: uno en donde peleas y otro en el cual disparas a tus adversarios.

UNA MAGNÍFICA COMPILACIÓN

Bad Dudes

BurgerTime

Burnin´ Rubber

Caveman Ninja

Super Real Darwin

Este es uno de los mejores compendios que hemos visto; definitivamente vale la pena invertir en esta colección de clásicos de Data East. ¡Es como tener una sala de Arcadias en casa!

Heavy Barrel

Este es un *shooter* muy parecido al legendario título de SNK, **Ikari Warriors**; la vista es por arriba y puedes ir girando mientras le disparas a los soldados enemigos hasta llegar al final de la escena. Este tipo de juegos no tuvo mucho éxito, pues eran más atrayentes del tipo de **Contra**, pero sin duda es una buena opción para conocer y disfrutar en esta compilación, especialmente si lo juegas en compañía de un amigo.

Lock ´n´ Chase

Seamos sinceros, hay demasiadas similitudes con el ícono amarillo de los videojuegos, por eso que no podemos dejar de mencionar que es un título inspirado en **Pac-Man**. Tu papel aquí es el de un ladrón que debe conseguir todas las monedas en un laberinto mientras huye de cuatro policías que lo persiguen. El elemento que le da otro enfoque es que puedes encerrar a los policías con ayuda de puertas. Sea como sea, es divertido, aunque no dejas de pensar que ya jugaste algo así antes...

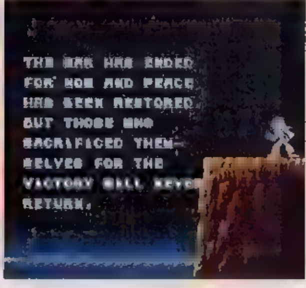
Magical Drop III

Por fortuna, no todos los juegos de esta compilación son de acción; también tenemos este *puzzle* que nos recuerda a **Puzzle Bobble**, pues se trata de que debes ir reventando burbujas de colores que van bajando poco a poco; si pensabas que tenías que lanzar otra burbuja del mismo color para tronarlas, pues estás en lo cierto. Este título es muy recomendable para jugar en contra de un familiar o amigo, especialmente cuando dominas cómo hacer castigos.

Otros compendios recomendables

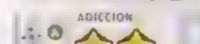
The King of Fighters Collection: The Orochi Saga, Wii
En esta compilación puedes disfrutar de los **KOF** desde 94 hasta 98, los cuales creemos que fueron los mejores de la serie. Este título es algo difícil de conseguir, pero vale la pena si lo que deseas es tener las mejores retas de fin de semana con tus amigos; no dudes en conseguir esta colección de la serie **KOF** para que recuerdes tus tiempos en las farmacias y en las Arcadias; lo mejor es que aquí no le echas fichas.

Mega Man X Collection, GCN
Las dos colecciones de juegos de **Mega Man** son geniales, tanto de la serie original, como de la **X**; ambas salieron para el Nintendo GameCube y son por demás recomendables, especialmente si no tuviste oportunidad de jugar estos clásicos en su momento. También te podemos recomendar el compendio de la serie de **Zero**, próximo a salir para NDS.

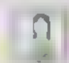


JUGADORES

1-2



Compañía: **Majesco** / Desarrollador: **Data East** / Categoría: **Compilación**

ADICCION 
GRAFICOS
VARIEDAD
DIFICULTAD
GAMEPLAY
RANKING 7.5

Peter Pepper`s Ice Cream Factory

Después de que el negocio de hamburguesas resultó como lo esperaba, **Peter Pepper** decide abrir una franquicia de helados, pero con la suerte de que también alimentos malvados tratan de acabar con él. No sabemos si tiene una maldición encima, pero sí que le podemos ayudar a salir de la situación. Este juego mantiene la temática de **BurgerTime**, pero cambian los elementos y ciertos detalles. Esta entrega es sumamente difícil de encontrar y por eso es más interesante.

Side Pocket

Como dijimos, por suerte esta compilación contiene muchos títulos de varios géneros para agradar a más jugadores. **Side Pocket** es un juego de billar muy sencillo de jugar y disfrutar. Obviamente no puedes pedir que los gráficos sean de lo mejor, pues es sólo un juego de billar de antaño, pero al menos sí te hace pasar un buen rato, especialmente si compites contra otra persona.

Secret Agent

En esta aventura controlas a un espía de nombre **Sly Spy** que debe pasar nueve etapas distintas, cada una con su modo de juego distinto. La verdad consideramos que este juego es uno de los mejores del compendio, pues además de contar con gráficos decentes, el *gameplay* es bueno y tiene mucha variedad. Puedes disparar, ir en paracaídas y más; en verdad es una genial opción que sale de lo tradicional y ya quemado de hoy día.

Street Hoop

Acá en América lo conocimos como **Street Slam** y es un juego de básquetbol callejero lleno de acción y jugadas rápidas. Como podrás imaginarte, las reglas normales de este deporte están un poco alteradas para fines de diversión, de manera muy similar al **Sega Soccer Slam**, aunque aquí no tienes poderes especiales. Lo que hemos visto es que gracias a este juego, podrás revivir los viejos tiempos en donde jugar dobles era más común y divertido.

Super Real Darwin

Al igual que varios de los títulos que comprenden esta compilación, este juego tuvo otro nombre de este lado del océano, además de que fue el mismo con el que se le conoció en sus versiones para el **Sega Genesis, Darwin 4081**. Este es un shooter al estilo de la vieja escuela, con vista por arriba y mucha acción, es muy recomendable si te gusta este género, porque el nivel de dificultad es bueno, pero no imposible.

Two Crude

Para nosotros, éste es el mejor de los juegos de esta compilación (junto con **Wizard Fire**); aquí tienes que entrar a las ruinas de un mundo postapocalíptico tomando el papel de dos rockeros fortachones que pueden golpear, agarrar y lanzar todo lo que vean en el escenario con tal de ganar una buena recompensa. Lleno de humor, acción y cooperación en 2D al estilo antiguo, simplemente es un juego que no puedes dejar de conocer.

Wizard Fire

Finalmente tenemos una aventura épica con mucha acción en donde controlas a varios guerreros que deben usar todo tipo de armas y magia para hacer frente a sus adversarios como esqueletos, bestias y dragones. Tiene excelentes gráficos, música y voces, además de un buen *gameplay* con vista de tres cuartos "por arriba" que te permiten a tí y a un amigo experimentar una genial jornada que querrás jugar una y otra vez.

Data East Arcade Classics es un juego que no puedes dejar [illegible]

RANKINGS

Master:

Me agradan este tipo de recopilaciones, ya que nos permiten recordar o conocer obras que de otra manera quedarían perdidas en el tiempo debido a que en su momento no se tenían los medios para distribuirlos o promocionarlos de mejor manera. La selección de títulos es buena, pasarás mucho tiempo con cada uno de ellos, por lo que aburrirte no va a ser una opción con esta entrega. El juego es muy bueno, aunque tomando en cuenta las posibilidades del sistema, hubiera sido genial que incluyeran nuevas funciones con los controles de Wii o nuevas versiones de los clásicos. Te recomiendo en especial **Street Hoop**, sencillo pero increíblemente divertido., debes conocerlo.

Crow:

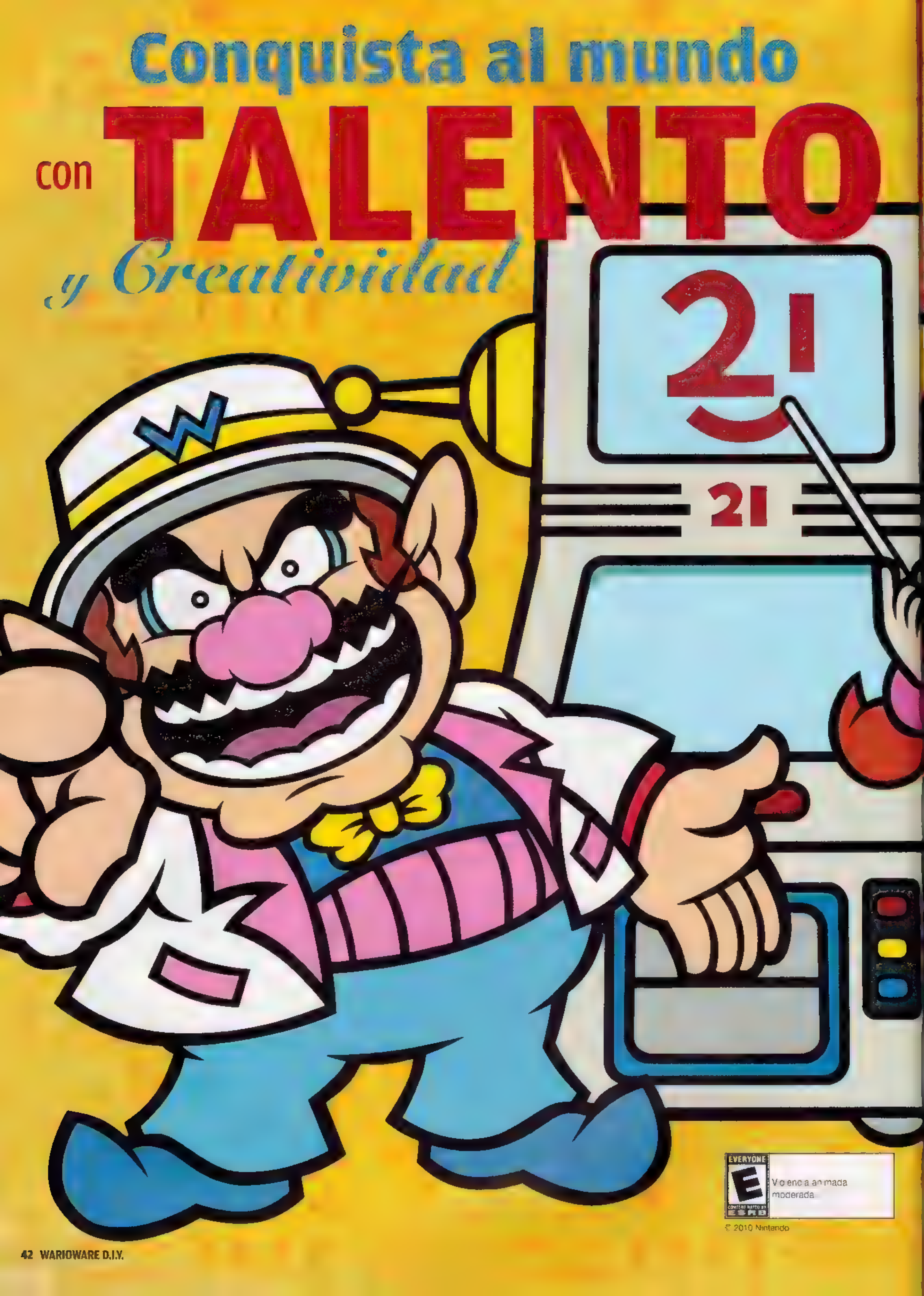
No soy gran fan de todos y cada uno de los títulos que incluye este compendio, pero de que cuenta con grandes franquicias que me emocionaron cuando niño, eso no se puede negar. Me agradó la variedad y cantidad de juegos reunidos, pero me hubiera gustado más ver una reedición donde por lo menos en un par les hicieran un tratamiento gráfico o de sonido, tal como ya lo hemos visto en franquicias como **Final Fantasy** y hasta clásicos como **Galaga** y más. Lo recomiendo para fans de los títulos clásicos o para quienes quieran conocer un poco de historia de videojuegos. En general, sería un buen museo para los nuevos jugadores que quieran ver lo que se hacía décadas atrás.

Panteón:

Cuando me enteré de que esta colección iba a salir, me dio gusto por poder volver a jugar clásicos de esta compañía ya difunta; pero me emocioné mucho más cuando supe que uno de los títulos era **Two Crude**, pues es uno de mis favoritos de Arcadia, el cual jugaba mucho con mi hermano. No dudo en recomendarla por la mayoría de los juegos como **Wizard Fire**, **Caveman Ninja**, **Bad Dudes** y **BurgerTime**, aunque me hubiera gustado que rescataran también los juegos de licencias alternas como el genial **Robocop** que tanto jugué en Arcadia, bueno, ¡así como está es más que suficiente! Espero que se les ocurra una a SNK que contenga el **Prehistoric Isle**..

New
SUPER
MARIO BROS.™ Wii

Conquista al mundo con TALENTO y Creatividad

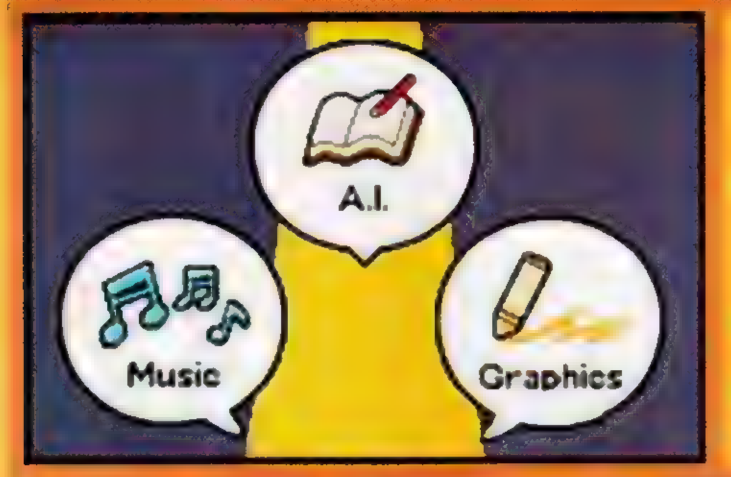


Nuestra Portada

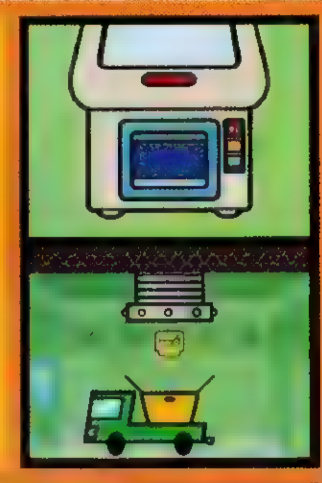
La serie **WarioWare** que apareciera por primera vez en el Game Boy Advance, tiene una característica muy especial, cada versión que surge aprovecha la consola de manera especial, se puede decir que poniendo la muestra a las demás compañías para que sigan el mismo camino. Pues bien, esta nueva edición para Nintendo DS titulada **WarioWare D.I.Y.** además de mantener el estilo creativo de su antecesor en el portátil, va más allá y agrega un extra muy especial, nos da la posibilidad de ser diseñadores de videojuegos, así como lo lees, lo que sin duda lo volverá una adquisición obligada, no sólo para los fanáticos de este concepto, sino incluso para todos los que busquen un buen título para divertirse con los amigos en cualquier lugar; es otra maravilla de Nintendo para nosotros.

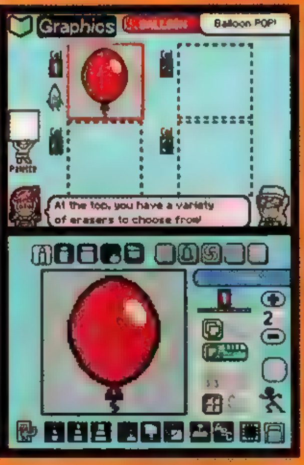
La creatividad es la carta de presentación de este título, que sin ofrecer gráficos impresionantes o historias detalladas, logra cautivarnos desde el primer momento gracias a su divertida temática en la que debemos estar siempre atentos para poder resolver los minijuegos de la mejor manera posible para conseguir habilitar nuevos retos y personajes.

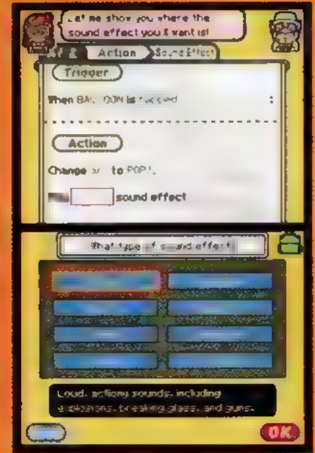
Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Intelligent Systems** / Categoría: **Game Creation** / Jugadores: 1

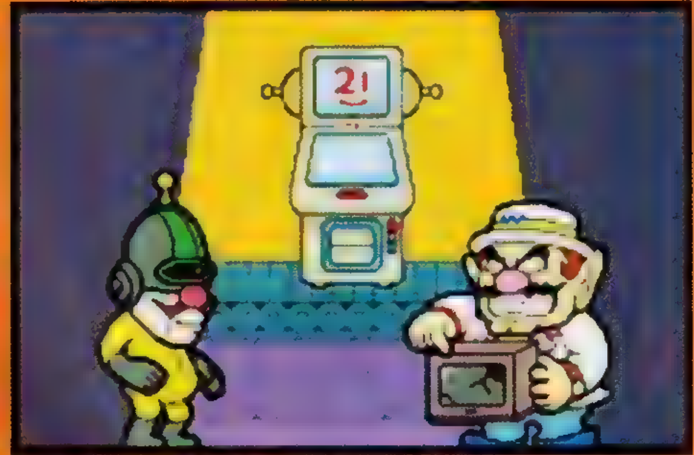


El modo para editar tus porpios juegos es de lo mejor que hayamos visto en la consola, incluso más simple que el de **Animal Crossing**, lo que te permite ver completos tus desarrollos en cuestión de minutos, aunque claro, mientras más tiempo le dediques, lograrás trabajos más completos, todo es cuestión de ingenio y de que no te desesperes si no sale a la primera lo que deseas realizar; así que da rienda suelta a tu imaginación.









Cambia el estilo de juego

Existen títulos en los que no puedes dejar de jugar hasta encontrar un punto para salvar o al terminar una escena, pero por distintas situaciones, a veces no podemos lograrlo y debemos comenzar de cero en la siguiente ocasión que encendemos la consola; para esos casos, tenemos obras como **WarioWare**, que pensando en lo anterior, nos brindan microjuegos, pequeñas escenas que no duran más de 10 segundos, pero que a pesar de eso, representan un reto formidable para nuestra agilidad y destreza mental.

En **WarioWare D.I.Y.** contarás con más de 90 microjuegos divididos en varias categorías; todos emplean el uso del *Stylus* para poder completarlos, de las formas más creativas que puedes imaginarte, ya que no sólo será tocar la pantalla en el momento justo, debes ser muy observador para cumplir con lo que se te pide antes de comenzar. Inicias cada ciclo de escenas con cuatro vidas, cuando no terminas el juego pierdes una oportunidad, pero no eres forzado a pasar el nivel, avanzas al siguiente siempre y cuando tengas al menos una vida más. Lo interesante de esto es que puedes usarlo como estrategia en los niveles que se te compliquen de cada fase de juegos.

Después de pasar las primeras diez pruebas, enfrentarás un **Boss Stage**, si logras pasarlo, obtienes una vida extra y continúas tu camino, de lo contrario tendrás que pasar nuevamente todo el nivel; no es como en los microjuegos normales, donde aunque no los completes sigues avanzando, lo importante es que en cada set logres una buena marca, ya que te dan acceso a diversas opciones. Te recomendamos que analices bien lo que se te pide en cada etapa y con tu primera vida realices experimentos, ya con esa experiencia, en tu segundo intento lo vas a completar sin problemas y no te quedarás haciéndolo desde el primer juego, lo cual te quitaría mucho tiempo; recuerda que todo es cuestión de estrategia.

Las misiones de **9-Volt** seguirán siendo un deleite para los seguidores de La Gran N, ya que podrás jugar pequeños fragmentos de obras consagradas como **Star Fox**, **The Legend of Zelda**, **Ballon Fight** o inclusive simular el uso de la Balance Board; simplemente sensacional; una muestra clara de lo que se debe tener en mente al desarrollar un videojuego; siempre aprovechar los recursos que nos ofrecen los sistemas al máximo

¡Sabías que!

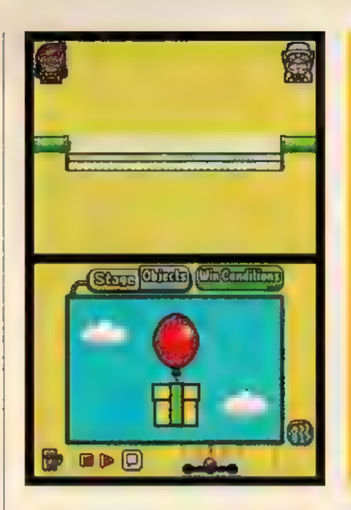
- La serie comenzó en el año 2003 con **WarioWare, Inc.: Mega Microgame$!** Para Game Boy Advance.
- En Japón a estos juegos se les conoce como **Made in Wario**, que gozan de gran popularidad entre los jugadores
- La versión para Wii, titulada **Smooth Moves**, es una de las mejores en términos de interacción, pero para muchos, su error fue incluir un modo *multiplayer* con un solo control.
- El último título de la franquicia vio la luz bajo formato de descarga, para DSiWare, donde se hacía uso de la cámara del sistema para los juegos
- **Wario** ha sido un personaje constante en los juegos *multiplayer* de Nintendo, **Mario Party** o **Mario Kart** son obras en las que es obligación verlo como opción, pero por razones raras, en **Smash Bros.** tuvieron que pasar tres generaciones de consolas para poder verlo en acción, siendo **Brawl** el capítulo donde aparece junto a la moto que lo hiciera tan famoso en la serie **WarioWare**; su fortaleza lo hace una opción de cuidado, puede enfrentar a enemigos como **Bowser** o **Donkey Kong** sin verse en desventaja, sin mencionar que su Smash Attack es de los más poderosos del juego.

El verdadero desafío comienza ahora

Como te decíamos al inicio, ahora además de disfrutar el título te tocará vivir el papel de diseñador, ya que el juego cuenta con un editor de microjuegos que resulta una opción sin límites para tu ingenio. El tutorial es parecido al de otros juegos de la plataforma como el visto en **Animal Crossing** para editar tu ropa, puedes modificar o crear absolutamente todo, desde los gráficos y elementos que aparecerán en pantalla hasta la música y las acciones que tendrán en ella, es decir, en qué momento entra la interacción con el *Stylus*.

De entrada parece un poco complicado, sobre todo por la cantidad de herramientas que tendrás a tu disposición, pero no te preocupes, su utilidad es bien descrita, evitando problemas a la hora de dar el toque final a tu trabajo. Si lo prefieres, puedes usar la librería del juego, es decir, usar elementos predeterminados, lo cual sirve perfecto para que te vayas familiarizando con los efectos y ventajas que ofrece la edición de microjuegos. Sin duda estamos viviendo la evolución de un concpeto que comenzó como algo simple, pero que ahora es una de las franquicias más fuertes del mercado, sobre todo porque entre otras cosas, muestra a los desarrolladores pequeños ejemplos de cómo utilizar las ventajas de las plataformas de Nintendo; así ocurrió con el Game Boy Adavance y Nintendo GameCube para ahora dar paso al Wii, y claro, está el Nintendo DS, donde estos personajes viven ya su tercera aparición, lo que deja claro que el concepto es todo un éxito.

La tradición de que **Orbulon** tenga los juegos más difíciles del compendio se mantiene en **WarioWare D.I.Y.** En ellos más que tocar rápidamente la pantalla o esperar determinada acción, lo que debes hacer es analizar tu entorno y los elementos para obtener una solución al problema; se puede decir que las actividades son parecidas a las que conocimos en la serie **Brain Age**.



El nivel de dificultad siempre ha sido un punto polémico en esta saga, pero la verdad es que Nintendo ha sabido concretar una curva que te permite disfrutar cada reto y no sufrirlo, como suele pasar en juegos para otras consolas. Si tienes alguna dificultad en ciertas fases, te recomendamos practicar y concentrarte, incluso hasta diseñar alguna estrategia, lo importante es que aproveches todos los segundos que te ofrecen para terminarlo.

¡Crea fama y ponte a jugar!

Todo hasta ahora suena genial, pero no es todo, ya que cada uno de tus diseños podrás compartirlos con gente alrededor del mundo gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo, lo que aumenta de manera eterna el *replay value*. Diariamente estarán a tu alcance las obras de millones de usuarios, pero si lo que deseas es intercambiar datos con tus amigos de manera local, también lo puedes hacer.

Se desea fomentar la participación y la creatividad de los jugadores, así que Nintendo propondrá diversos retos para crear los títulos, pueden ser temas específicos o el usar ciertas herramientas para su creación, sin duda será todo un despunte en la manera como se disfruta un videojuego, ya que de tener éxito podría volverse una opción común en obras venideras.

Para llevar la diversión al límite, puedes descargar **WarioWare: D.I.Y. Showcase** del Canal de Tienda, el cual agrega 72 microjuegos nuevos, pero además permite que traslades tus creaciones del NDS al Wii para disfrutarlos en la comodidad de una pantalla más grande; por cierto, ve pensando en la lista de tus amigos que invitarás a jugar, ya que con esta descarga y algunas horas de juego, desbloquearás una modalidad *multiplayer* con la que la fiesta no va a parar, ya que podrás invitar a tres más de tus amigos y pasar una tarde llena de diversión. Eso sí, cabe mencionar que cada quien debe tener su control de Wii.

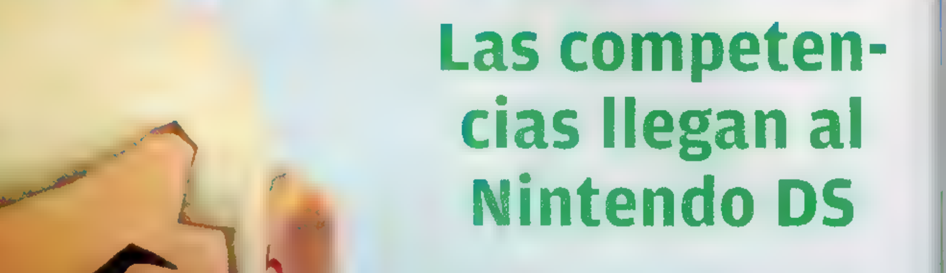
Jimmy T. es el deportista del grupo, por lo que todos sus microjuegos se basan en disciplinas como futbol, golf, patinaje o tiro al blanco; lo interesante es que no todas se resuelven de la misma forma, la observación es fundamental para poder completarlas, se puede decir que es una fusión de los estilos de otros personajes.

Las fases de esta simpática jovencita son de las más divertidas y raras de todo el juego, en ellas deberá completar acertijos de corrdonacion y ritmo, así que debes apreciar bien todos los detalles en pantalla para que los compleres adecuadamente.

Un triunfo más de la innovación

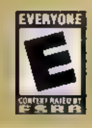
Cuando parece que la serie **WarioWare** ha llegado su límite, siempre nos sorprende de forma asombrosa; esta nueva entrega es todo lo que los seguidores del concepto habíamos deseado y más, sin duda que los creativos de Nintendo deberán trabajar muy duro para superar este trabajo, pero estamos seguros que lo conseguirán como siempre. No tiene una gran historia, no encontrarás grandes cinemas *Full Motion Video*, sino sólo diversión como pocas veces se ha visto; no necesita recomendación, es una joya que no dudamos sea referente de futuros proyectos de la compañía o de otros licenciatarios. No sabemos cuál será el siguiente paso de esta franquicia, pero si de algo estamos completamente seguros, es que nos va a sorprender, ojalá que se anunciara una secuela para Wii durante este E3... pero bueno, ya nos estamos adelantando demasiado, mejor disfrutemos este juegazo.

DECA Sports DS



Las competencias llegan al Nintendo DS

Deca Sports es un título que contiene diez disciplinas deportivas para competir con tus amigos u otros jugadores del mundo. Hasta hace un poco, era una exclusiva para el Wii, sin embargo, ya lo tenemos en NDS para aprovechar todas las características del portátil y disfrutar cada una de las actividades como Rugby, Pong, Golf, entre otras. La versión portátil fue desarrollada por el mismo equipo encargado de las dos entregas de Wii, por lo que tendremos continuidad en estilos de juego para dar variedad, un *gameplay* que nos haga disfrutar las actividades usando el *Stylus* y, por supuesto, la capacidad de comunicación para que compartamos el juego o compitamos con usuarios de cualquier parte del planeta.



Disfruta de la competencia portátil

En **DECA Sports DS** nadie quedará fuera del juego, ya que la dificultad es relativa, pues cada uno de los jugadores pondrá su esfuerzo y realmente estarás enfrentándote con el talento de tus amigos o conocidos, incrementando así el nivel de competencia y, por supuesto, la diversión. Sin embargo, existe la opción de juego individual, teniendo al CPU como único enemigo a vencer, pero no te preocupes, la mayor parte de los obstáculos son fáciles de vencer, siendo la de mayor reto superar tus propias puntuaciones y quedar en los mejores lugares a nivel mundial.

Los eventos son breves, pero tan variados que siempre tendrás alguna actividad pendiente por conquistar.

Opciones de juego

Si quieres compartir el juego con tus amigos de forma local, lo puedes hacer a través de la opción *"Download Play"*, sin necesidad de utilizar más que un juego (como ocurría en **Mario Kart DS**, aunque, por supuesto, usando esta opción sólo te descargará algunos eventos para pasar el rato). En esta opción los eventos se realizarán por partidas de dos a seis jugadores en modalidades como Open Match, VS y los diferentes torneos; en cambio, si te conectas a Internet podrás tener acceso a más actividades que se anexen a tu registro de victorias. Por otro lado, además de los nuevos eventos deportivos y funciones *multiplayer*, dentro de la opción Locker Room podrás crear y diseñar a tus propios equipos al personalizar sus uniformes, ponerle nombre, emblema, cambiar las habilidades de los atletas e incluso alterar las características físicas de cada integrante de tu equipo; así darás las cualidades que tú creas convenientes a cada quien para enfrentar cada uno de los diferentes retos de esta intrépida aventura. Editar parecerá una tarea titánica pero no te preocupes, dentro del juego hay un breve tutorial que te auxiliará en el desarrollo de tu equipo para dejarlo funcionando al 100 por ciento y tal como tú quieres.

Algunas de las modalidades de juego que tendrás desde el inicio te permitirán participar de forma individual o por equipos, según sean tus necesidades. En *Single Player* participarás en algún encuentro en cualquiera de los deportes; completa los diferentes retos, o participa en las ligas de equipos de 6 VS 6 en cada uno de los 10 deportes existentes. En Challenge se agrega un giro único a cada uno de los 10 deportes en **DECA Sports**, siendo una gran oportunidad para practicar técnicas específicas que serán de ayuda para lograr mejores puntuaciones en el momento real de la competencia. League no es otra cosa que un torneo enfocado a un deporte en específico con la finalidad de probar que eres el mejor en dicha disciplina.

La competencia de "fuercitas" es una actividad simple, pero entretenida.

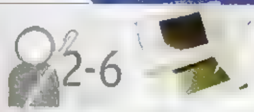
¿Sabías que?

1.- **DECA Sports DS** es la tercera entrega de esta serie de juegos deportivos que nos ofrece Hudson. Su competencia más cercana sería Wii Play o Wii Sports, pues se trata de pequeñas actividades diseñadas para jugadores casuales y experimentados.

2.- México ha participado en siete ocasiones dentro de los Juegos Olímpicos de Invierno y lamentablemente se ha ido en blanco (como la nieve) en el medallero...

3.- Con respecto al Bobsled (o Bobsleigh), hace años, en los Juegos Olímpicos de Invierno de Calgary, Canadá, se presentó un equipo de Jamaica, causando gran expectación por ser un país donde el sol es lo que domina. Su participación -lógicamente- no fue satisfactoria, pero la pasión con la que compitieron dio origen a una película llamada **Cool Runnings** por parte de Disney.

4.- Pareciera que el Ping Pong es tan trivial que cualquiera lo podría dominar, pero realmente se trata de un ejemplo de disciplina y talento, donde la bola puede superar los 100 km/h, lo cual demanda concentración y agilidad.



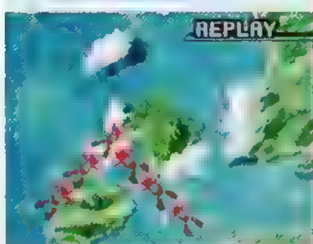
Compañía: **Hudson Soft** / Desarrollador: **Hudson Soft** / Categoría: **Deportes**

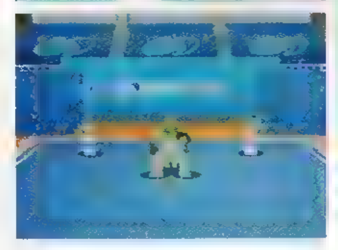
RANKING

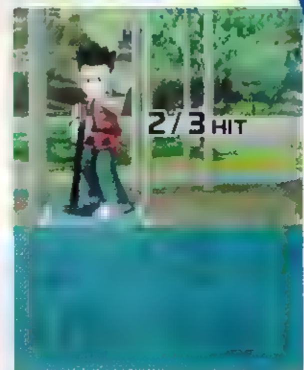
Su origen en Wii

Deca Sports

Los primeras ediciones de **DECA Sports** fueron desarrolladas para Wii y actualmente puedes encontrar dos versiones. Cada una cuenta con eventos distintos que se complementan para ofrecernos la mayor diversidad posible de actividades. En este caso, el uso del Wiimote funciona perfectamente para el *gameplay*, como herramienta base para completar cada objetivo.







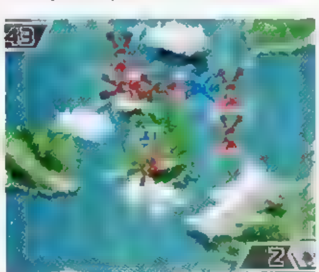
Elige tu actividad favorita, domínala y sube tu récord a internet.

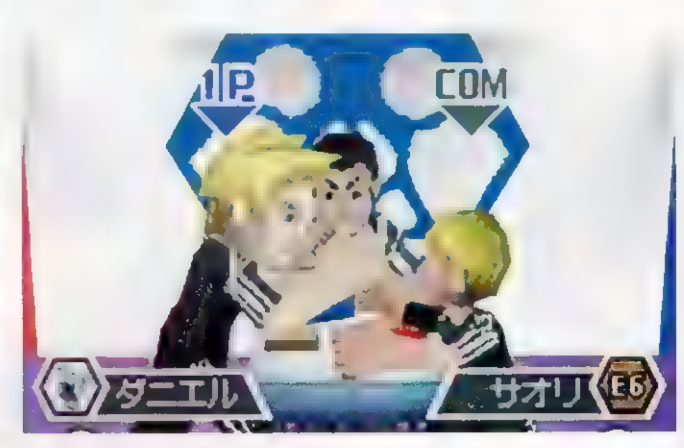
Conoce los eventos

Sky Diving: Si eres todo un temerario del deporte, qué mejor que arrojarte en paracaídas. Tú, en compañía de tus amigos, saltarán desde un aeroplano con el objetivo de realizar diferentes formaciones y figuras, pero no será tan sencillo, pues lo tendrás que realizar con rapidez y precisión. El control es muy sencillo, sólo mueve a tu paracaidista con el *Stylus* y una vez que estés en la formación, alínealo y gíralo para lograr el mejor acoplamiento.

Bobsled: Uno de los deportes clásicos de las olimpiadas que por supuesto causará grandes momentos de competencia en el Nintendo DS. Aquí tendrás que impulsar tu vehículo a través del curso congelado a velocidades que te dejarán sin aliento. Maniobras con los botones L y R, mientras que con el A ganas velocidad. La acción se desarrolla en la pantalla superior, mientras que en la táctil verás el mapa del circuito.

Arm Wresting: Las clásicas retas de "fuerza" con el brazo forman parte de la decena de eventos, con lo que probarás qué tan bueno eres en este deporte, así como también qué tan hábil eres para presionar los botones en el momento correcto. Inicias el encuentro al mover el *Stylus* sobre la pantalla táctil tan rápido como sea posible, después en la parte baja aparecerá una barra de poder, la cual debes presionar en el momento en que superes al rival; es cuestión de precisión, y una divertida prueba de habilidad.





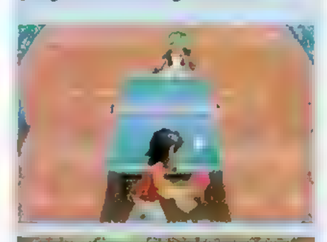
Rugby: Además del futbol *soccer* y el americano, también hay otro deporte de contacto con mucha popularidad... al menos en Europa. El Rugby es un juego rudo y por lo tanto, aquí disfrutarás de la acción al jugar como parte de la ofensiva y defensiva de tu equipo. Si juegas al ataque, controlarás al personaje con el Pad direccional, mientras que con el botón A realizas una patada larga, con el B una corta y con L y R mandas pases. Defensa: "tacleas" con A, con L y R cambias de jugador y te mueves con el pad direccional.

Clay Shooting: ¿Recuerdas el juego de dispararle a unos discos en la clásica versión de NES **Duck Hunt**? Similar a ello es este evento, donde utilizas un rifle para dispararle a los objetivos voladores que pasarán rápidamente por la pantalla. Tu pulso tendrá gran importancia, pues entre más lo controles mejor será tu tiro y así conseguirás puntuaciones superiores. Apuntar y disparar es tan fácil como mover y tocar sobre la pantalla táctil, igual de sencillo que en aquel legendario título de patos.

Además de estos deportes, también encontrarás eventos como Sepak Takraw (estilo voleibol pero usando pies en lugar de brazos), Wall Climbing (mueve tu *Stylus* para escalar una enorme pared), Cheerleading (demuestra tus dotes artísticas y acrobáticas usando el *Stylus*) y los clásicos Golf y Ping Pong que son un gran complemento para la diversión.

En Conclusión:

Deca Sports DS es un complemento perfecto para un juego rápido con los amigos o familiares. No requiere que seas un experto en los videojuegos para dominarlo, pues su *gameplay* a base de movimientos con el *Stylus* da la facilidad para que cualquier persona que lo ponga en sus manos, pueda entretenerse desde la primera ocasión. Un punto a favor es la capacidad de juego *multiplayer* que además de contar con juego local, añade la función *online* que ya se está volviendo una exigencia en los juegos de última generación.



RANKINGS

La serie de **DECA Sports** siempre se ha mantenido en un nivel aceptable en cuanto a calidad se refiere, quizá no haga mucho ruido, pero puede dar pelea sin problemas a otras obras similares como **Wii Sports**. Su desventaja, al menos en la segunda parte, fue el incluir deportes que honestamente en este continente son desconocidos (como una especie de "rayuela" con canicas); pero en el título de Nintendo DS, han concretado una experiencia única que te aseguro te dejará satisfecho, sobre todo si lo juegas con tus amigos, ya que ofrece una opción donde pueden participar hasta seis personas, así que nadie quedará fuera de la diversión.

DECA Sports DS es un juego entretenido cuya ventaja principal se la lleva la conexión local para jugar con hasta cinco de tus amigos más, las actividades son buenas, pero quizá les faltó agregar más retos para el juego individual, es decir, puedes [illegible] un solo día. De las diez categorías me agradó la de disparo con escopeta y Rugby, aunque por su naturaleza de precisión me gustaron los duelos de vencidas y el juego de paracaídas. Recomendable si te gustan juegos cortos y que no sean tan complejos en el *gameplay*. En sí me agrada la idea de este título puesto que su acción es rápida y realmente lo puedes jugar en donde te encuentres.

En lo personal, me agradan los títulos en donde no se sobreexplota una franquicia para sacar dinero descaradamente, y se enfocan simple y sencillamente en hacerte pasar horas de sano entretenimiento con tu familia o amigos, como es el caso de **DECA Sports**, el cual puedo recomendar por su sencillez y diversión. Lo que me llamó la atención fue el buen nivel gráfico de este juego, pero más importante, que la jugabilidad es excelente. Si estás ya harto de volver a pasar las mismas historias una y otra vez, o simplemente quieres algo en donde te diviertas sin complicaciones, dale una oportunidad a **DECA Sports** y llévalo a donde quieras en tu NDS.

¡Gánate un juego de Alice in Wonderland!

Club Nintendo y Disney Interactive Studios te regalamos tres juegos de **Alice in Wonderland** para Nintendo DS; lo único que debes hacer para ganarlo es enviarnos un correo electrónico con las respuestas correctas de la siguiente trivia, y listo; si eres de los primeros en hacerlo, estarás disfrutando de este juego.

1.- ¿Quién dirigió la nueva película de Alice in Wonderland (2010)?

2.- ¿Quién fue el autor del libro en que se basa la película?

3.- Menciona dos juegos de Disney Interactive Studios para consolas Nintendo.

Bases:

Mándanos un correo a alice@clubnintendomx.com con el título "Trivia Alice". Los primeros correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán alguno de los tres juegos. Se aceptarán correos del 5 al 9 de abril del 2010 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida (promoción válida sólo para México, DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 12 de abril del 2010, para darte la fecha y horario de la entrega de los premios en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de abril. Los empleados y familiares de Editorial Televisa y Nintendo no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 15 de enero de 2010. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Disney Alice in Wonderland

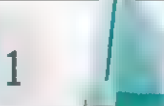
La historia de **Alicia en el país de las Maravillas** es una de las que más ha inspirado a las mentes creativas a lo largo de la historia del entretenimiento; no era de sorprenderse que el director visionario, Tim Burton, hiciera su propia versión de esta clásica historia, con su estilo gótico que distingue todos sus trabajos. Hay un salto significativo entre la versión de **Alice in Wonderland** que nos trajo Disney hace ya muchos años, y esta innovadora producción, no sólo en efectos especiales, sino incluso en la visión en general. Como era de esperarse, el videojuego basado en la cinta no iba a tardar demasiado, y esta vez viene por partida doble, pues la versión de Wii está basada en el filme, mientras que la de NDS está inspirada y tiene un estilo sumamente distinto.

Más allá de la película

La ventaja de cuando una película es adaptada a un videojuego es que le permite a los desarrolladores expander la historia, eventos y elementos más allá de los límites de cuando ves los créditos finales y tiras las palomitas que ya no te comiste. En ciertos casos, puedes experimentar tomar el papel no sólo del protagonista principal, sino también de los demás personajes, inclusive hay ocasiones en donde puedes jugar hasta con los malos del cuento. Ver la cinta es genial, pero vivirla, sentir que debes saltar, correr y atacar para sobrevivir, simplemente no tiene paralelo. Por esa razón, bien vale la pena que conozcas estas dos entregas que te transportarán al País de las Maravillas.

JUGADORES

1



Compañía: **Disney Interactive Studios** / Desarrollador: **Etrangers Libellules** / Categoría: **Aventura**

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · HISTORIA

RANKING 7.0

Depp, para variar

Es casi una apuesta segura que cuando Tim Burton va a comenzar a filmar una película, el actor Johnny Depp tiene casi asegurado el papel protagónico. Con la salida de **Alice in Wonderland,** fue muy notable que la atención se enfocó más al sombrerero que en la niña perdida, por esta razón, en el juego también deberás controlarlo principalmente a él; aunque obviamente habrá momentos en los que tengas que usar a otros memorables personajes de la cinta como **White Rabbit** y **Cheshire Cat**, entre otros. Fuera de que esto sea un problema, realmente es algo bueno, pues te permite vivir la experiencia desde otra perspectiva diferente y no sólo con los ojos de la damisela en peligro.

Alice in Wonderland, Wii

Bienvenido a Wonderland

Los escenarios del juego están muy bien recreados, con algunos cambios lógicos para poder aprovecharlos en aras del entretenimiento electrónico. Para hacer tu experiencia más memorable e inmersiva, deberás viajar por cada lugar, el cual está bien detallado con efectos visuales, ilusiones ópticas, adversarios traídos directamente del celuloide, y por supuesto, montones de *puzzles* en donde tu ingenio será puesto a prueba una y otra vez.

Cada personaje tiene sus propias habilidades de acuerdo con su estilo y forma de ser; de la combinación de cada una de ellas dependerá si logras sobrevivir a este loco lugar. Lo mejor de todo es que no se trata del clásico juego de plataformas en 3D en donde debes conseguir cien cositas para abrir puertas; mucho del *gameplay* está enfocado más que nada en las características de cada héroe; puedes alterar la percepción de lo que ves, tendrás el poder de hacer invisibles ciertos elementos o manipular el tiempo.

Mad Hatter, encantado de conocerte

Para ser sinceros, lo que más nos interesó del juego (además del uso de las habilidades de cada personaje), es que en cualquier momento puedes invitar a un amigo o familiar a que se una a la aventura -o que la deje, si es necesario-, pues pueden jugar de forma cooperativa con el sistema *drop-in/drop-out*, el cual es muy similar al de **Shrek 2** y **Lego Star Wars**. Esto permite no sólo tener una mayor libertad de jugar dobles, sino que fomenta el compañerismo, el cual se ha perdido un poco desde tiempos del SNES. No lo dudes y entra a la aventura, y si te faltó recoger tu cuarto, deja tu control y podrás regresar más tarde sin afectar el juego en realidad.

Alice in Wonderland, NDS

Un giro inteligente

Normalmente, al hacer adaptaciones de una película a videojuego, lanzan una historia muy padre para la consola casera, y en la mayoría de los casos, la portátil deja un poco que desear, pues es más bien una versión "minimizada" de su hermano mayor. Por suerte, decidieron no caer en lo mismo e hicieron la entrega de NDS con un estilo distinto, condimentado genialmente por un diseño de personajes más caricaturesco que le va muy bien al juego portátil. Como te mencionamos antes, este título está "inspirado" en la historia genérica, más que estar basado directamente en la cinta, por ello tiene detalles que varían, pero conserva el concepto original.

Opciones exclusivas

Obviamente, esta versión aprovecha muy bien las bondades y características del sistema para que tengas una experiencia distinta a la de la entrega de Wii; puedes usar tu *Stylus* para resolver acertijos y controlar cosas y elementos en pantalla, pero además aprovecha las capacidades extras del DSi como el uso de la cámara para detectar colores y habilitar cosas ocultas del juego, así como conectarte a la comunidad de Disney y obtener más opciones que te mantendrán ocupado por un buen rato.

Alice in Wonderland es una excelente opción, no importando cuál de las dos versiones elijas, de hecho puedes tener ambas y emocionarte con las aventuras en los dos casos, pues son bastante aparte una de la otra, así que si deseas tener ambas, no hay ningún problema en realidad. Si te gustó la película, no puedes dejar de conocer cualquier de las opciones que te presentamos. No tengas miedo y entra al mundo de las maravillas para que tú mismo experimentes toda la magia de esta historia, y si puedes, ¡lee el libro!

Inspiración para otros

La historia de Alicia en el País de las Maravillas ha inspirado numerosas tramas y conceptos; aquí tenemos ejemplos del entretenimiento en general.

The Matrix (Película), conceptos.
Super Mario Bros. (NES), conceptos.
Chameleon Twist (N64), historia y personajes.
Batman (Series), personajes, conceptos.
Labyrinth (Película), conceptos.
Resident Evil (Película), conceptos.

RANKINGS

Trauma Team

Los héroes no siempre llevan una espada en las manos, en ocasiones tienen un bisturí

A partir del lanzamiento de NDS y Wii hemos visto nacer diferentes conceptos y franquicias, siendo una de las más populares la de **Trauma Center**, que a pesar de su gran *gameplay*, en cada versión siempre da muestras claras de una evolución, tal como ocurre en su nueva entrega titulada **Trauma Team**, exclusiva para Wii. En esta ocasión conocerás todos los procesos que se dan dentro de un hospital, aderezado con una gran historia y con la jugabilidad envidiable de la consola.

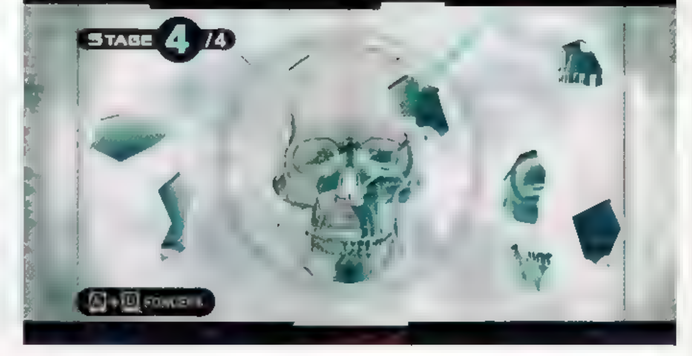
La llave del éxito

Hemos mencionado que la innovación es fundamental en la industria debido a la saturación de conceptos, situación que en Atlus han comprendido y aplicado en cada uno de sus desarrollos, pero es en **Trauma Center** donde mejor se han reflejado. Decidieron apostar, alejarse del libreto que indica que los juegos populares son los RPG y acción para explorar un camino desconocido que ahora intentan imitar otras compañías.

Aquí te olvidas de invasiones zombis, ataques extraterrestres o princesas raptadas; en **Trauma Team** tomarás el papel de un médico, cuyo misión será salvar la vida de todos los pacientes que lleguen en busca de una mejora en su salud. Parece simple y sin emociones, pero lo cierto es que los genios de Atlus han usado el Wiimote para representar los movimientos clásicos dentro de un quirófano además de crear historias sumamente atractivas.

TEEN T — Sangre, violencia, uso de tabaco, temas sugestivos.

Durante las operaciones intenta realizar cada movimiento lo más lento posible, ya que un descuido puede ocasionar algunas complicaciones en el estado de tu paciente.



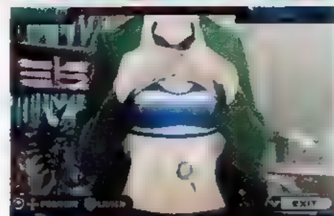
La medicina es todo un mundo

La principal característica de este juego con respecto a sus antecesores, es que ya no sólo representas a un personaje, sino a seis, cada uno con especialidad en campos diferentes, lo que permite una experiencia de juego más completa. Por ejemplo, antes el reto comenzaba justo en la sala de operaciones, tenías guantes y mascarilla puestos, lo único que sabías es que el paciente tenía que ser tratado rápidamente y su padecimiento, pero nunca sabías el cómo llegó ahí.

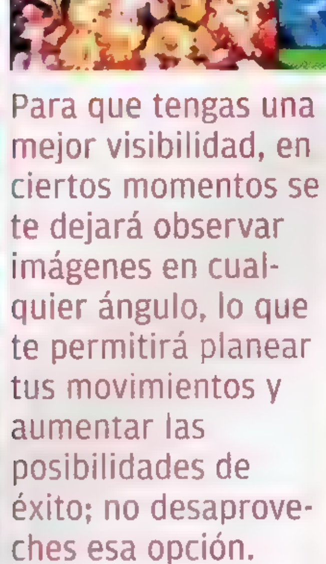
Todo lo anterior repercute en el *gameplay* de manera magnífica, ya que tu nivel de interacción aumenta bastante; olvídate de sólo cortar, desinfectar o drenar, ahora puedes realizar otro tipo de movimientos, como chequeos con el estetoscopio, dar compresiones torácicas o incluso instalar placas de metal en zonas del cuerpo que hayan sido dañadas considerablemente.

El Wiimote nos permitirá hacer cada movimiento con una precisión asombrosa, han recreado de buena forma cada proceso dentro del consultorio, aunque eso sí, el perfeccionarlos te costará trabajo, sobre todo a partir de niveles intermedios, en los que tienes que estar pendiente todo el tiempo del pulso de tu paciente; nosotros te recomendamos que en cuanto llegue a treinta o menos, detengas la cirugía e intentes reanimarlo, así siempre tendrás el tiempo a tu favor.

Ahora será todo un proceso dependiendo del lugar donde te toque estar, ya que podrás hacer desde una simple revisión, un diagnóstico, dar primeros auxilios o bien una complicada cirugía, pero siempre teniendo el respaldo de otros médicos.



Debes revisar bien los síntomas de los pacientes para poder realizar un buen diagnóstico.



Para que tengas una mejor visibilidad, en ciertos momentos se te dejará observar imágenes en cualquier ángulo, lo que te permitirá planear tus movimientos y aumentar las posibilidades de éxito; no desaproveches esa opción.

La vida fuera del hospital

Cada una de las historias se enlazan de manera perfecta, dando así una perspectiva diferente al desarrollo, que te permite conocer más a los protagonistas, lo que irremediablemente te lleva a identificarte más con alguno y estar en desacuerdo con otros. Los diálogos entre personajes han sufrido un cambio importante, ya no serán imágenes fijas en las que se observa un texto, han comenzado de cero para realizar animaciones al más puro estilo de un manga japonés.

Cuando aparezca alguna animación, veremos la pantalla dividida en cuadros donde estarán los personajes, representando sus conversaciones en los tradicionales globos que apuntan a la persona que está hablando, pero lo interesante de esto es que no sólo podrás leerlos, sino también escucharlos, gracias al gran trabajo que se ha hecho para poder incluir voces reales, que dan un toque de personalidad excelente a los médicos.

El camino de la medicina

1.- La serie debutó en junio de 2005 en Japón mientras que en América lo hiciera cuatro meses más tarde; el nombre del juego en aquella ocasión fue **Trauma Center: Under the Knife** para Nintendo DS.

Posteriormente aparecieron las versiones para Wii, **Second Opinion** y **New Blood** en 2006 y 2007, respectivamente.

Una de las técnica más famosas dentro de la saga es el *Healing Touch*, que permite detener el tiempo por unos segundos, muy efectivo para situaciones donde el ritmo cardiaco del paciente es bajo.

JUGADORES 2

Compañía: **Atlus** / Desarrollador: **Atlus** / Categoría: **Simulación**

GAMEPLAY

GRÁFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

RANKING

Durante las operaciones intenta realizar cada movimiento lo más lento posible, ya que un descuido puede ocasionar algunas complicaciones en el estado de tu paciente.

Conoce a tu equipo

María Torres:
Ella es paramédico, toma decisiones clave en momentos de alta presión, lo que le ha valido el respeto y la admiración de sus colegas, con los cuales por cierto no lleva una buena relación debido a su carácter explosivo.

Gabriel Cunningham:
A pesar de que su aspecto parecería el de un hombre distraído, **Gabriel** es toda una eminencia en la medicina; puede diagnosticar cualquier padecimiento con sólo unos cuantos síntomas, aunque claro esto lo hace ser bastante egolatra.

Naomi Kimishima:
Actualmente es médico forense, pero en el pasado fue una cirujana excepcional, pero por desgracia, tiene una enfermedad que la ha alejado de las salas de operaciones, con la que ha tenido que aprender a vivir.

CR-S01:
Su pasado es un misterio, tuvo que ver en un incidente biológico en sus años de universitario, mismo que le borró su memoria por completo, exceptuando su gusto por la medicina, razón por la cual es ahora uno de los mejores doctores.

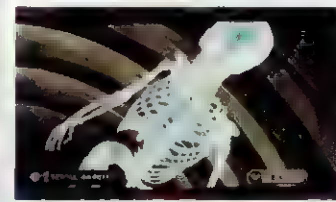
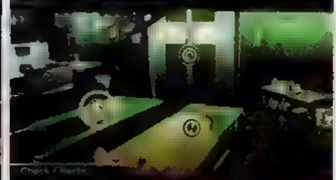
Tomoe Tachibana:
Esta chica es bastante tímida, no habla salvo lo necesario, pero cuando se trata de salvar vidas, todo cambia, es bastante comprometida con su trabajo como cirujana, gracias a que pertenece a un clan japonés donde se ha idealizado dicho valor.

Hank Freebird:
El doctor más extraño que encontrarás en el juego, ama a la naturaleza a pesar de haber militado en el ejército, pero ahora brinda sus servicios en favor de la salud. Su atuendo es bastante peculiar, ya que sólo usa pantalón y unas botas con grandes hebillas.

Domina el control para salvar vidas

Gráficamente ha mejorado bastante, se notan mucho mejor las texturas en los escenarios en especial en los momentos en los que estás operando, lo que te permite actuar rápidamente; además, el sonido es fenomenal, cada melodía acompaña de manera perfecta a las situaciones que vives; en ese sentido Atlus siempre nos ha sorprendido.

Como ya te comentamos, la dificultad del título es muy alta, pero no te preocupes, puedes tener una ayuda extra si invitas a un amigo, porque mantiene la opción de juego cooperativa que tan buenos comentarios ha generado. Lo ideal en esta modalidad es no buscar el beneficio personal, sino el del equipo, repartiéndose las labores de tal forma que la salud del paciente nunca esté en riesgo.

Todas las acciones que realices serán con ayuda de Wiimote.

Da de alta a la diversión

Trauma Team causó gran revuelo desde que se anunció en el E3 del año pasado, ahora que ha pasado casi un año, podemos asegurarte que no te va a defraudar, pues es la mejor entrega de la serie. Atlus ha puesto todo de su parte para ofrecernos más que una actualización, prácticamente han replanteado la idea original para poder cautivarnos como si se tratara de una obra nueva, lo que debemos agradecer. No lo pienses mucho, prepara tu equipo y conoce lo apasionante que puede llegar a ser la historia de un médico en el hospital.

Todos los personajes tienen historias que los vuelven únicos.

RANKINGS

Master:
Siempre he apoyado las buenas ideas, y sin duda que **Trauma Team** lo es. Los cambios estéticos han sido muy buenos, dan una vida especial a las escenas que vives, sobre todo por el nuevo formato estilo manga y la incorporación de voces, aunque sin duda el motor sigue siendo el *gameplay*, que ha mejorado bastante gracias a las nuevas actividades que deberás completar. En cuanto al reto, es alto, en varias ocasiones repetirás las escenas, para esos casos te recomiendo compartir la aventura, así te será más sencillo completar la aventura, además de ser más divertido, es como si realmente estuvieras en una sala de operaciones con tu asistente personal para la cirugía.

Clon:
En las ediciones pasadas, realmente no habíamos notado un cambio importante, salvo actualizaciones en la historia y, por supuesto, en los casos que encontraríamos en el quirófano. Sin embargo, para **Trauma Team**, Atlus nos tiene grandes avances que incrementarán la diversión, por ejemplo, ya encontrarás más diversidad en los perfiles de los médicos, lo cual te permitirá tener acceso a nuevas escenas donde utilizarás materiales diferentes. Por supuesto, la historia también tendrá cambios importantes que ampliarán la perspectiva del juego, brindándole más contenido textual que complementa las prácticas en el hospital. Bastante recomendable para los fans del Wii.

Panteón:
Para ser sinceros, yo no servía para matasanos, pues con la idea de abrir a una persona con el bisturí, siento que me desmayo al estilo de damisela de película antigua. Por fortuna, con este tipo de juegos, puedo sentirme todo un cirujano experimentado, pues puedes hacer incisiones sin mancharte las manos, ja ja ja. Esta serie siempre ha conservado un buen nivel de calidad y no dudo en recomendarla para todo tipo de jugadores, aún cuando no tengan el estómago necesario para ser doctores. Jugar con tu petaquita médica quedó en el pasado, es hora de sacar al **Víctor Frankenstein** que llevas dentro con esta estupenda opción para tu Wii. No olvides tu cubrebocas.

¡Qué inicie la cacería!

Sangre, uso de alcohol y violencia.

Monster Hunter Tri

La fantasía, magia y emoción de adentrarte en un inmenso universo lleno de peligros es la nueva etapa que nos presenta la compañía Capcom con **Monster Hunter Tri**, el cual pertenece a una serie de juegos que justo estará cumpliendo su quinto aniversario, sólo que se trata de la primera ocasión que lo vemos en alguna plataforma de Nintendo. Si recuerdas, hace algún tiempo se había hecho el anuncio de este mismo juego para la consola de Sony, pero en un vuelco sorprendente, Capcom comentó que el nuevo proyecto de **Monster Hunter** se cancelaría para dicha plataforma y entraría como una exclusiva para Wii, pues en la consola de Nintendo veían más posibilidades de lograr sus objetivos. Con lo anterior, Nintendo se anotaba una nueva victoria y los jugadores conseguíamos un título tan importante y espectacular como lo es **Monster Hunter Tri**. ¿Quieres enterarte de todos los detalles? ¡Checa la siguiente información!

MH Tri se estrenó en Japón en agosto del 2009 y, desde entonces, ha logrado una enorme aceptación, pues no sólo se limita al juego *offline*, sino que la gran parte de la acción se desarrolla al jugar *online*, compartiendo el gusto por la cacería (con usuarios que conozcas o gente desconocida que se conecte a las misiones en que te encuentres) en sitios impredecibles.

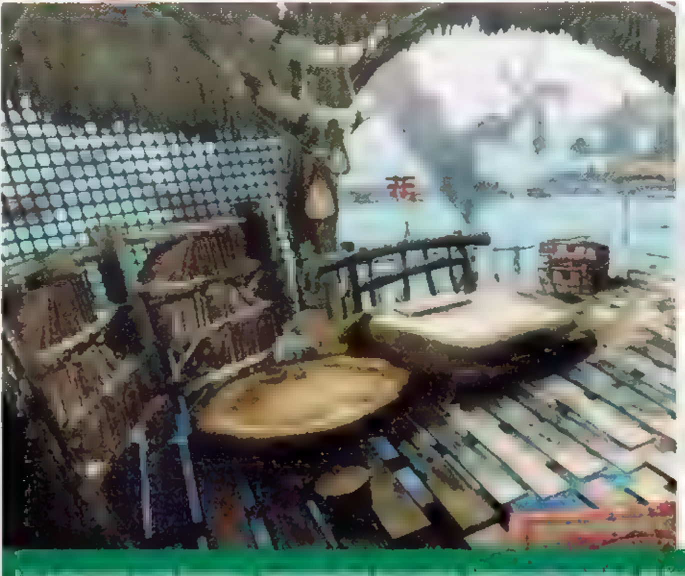
¿Sabías que?

1.- En Japón, previo al lanzamiento de **Monster Hunter Tri**, Capcom lanzó una versión llamada **Monster Hunter G** para Wii, el cual incluía una edición demo de **MH Tri**, así los nipones podían echar un ojo a lo que sería el próximo título de la franquicia de cacería. Además, también salió una edición especial de **Monster Hunter G** que inlcuye un control clásico con detalles de **Monster Hunter G.**

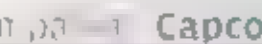
2.- Para **Monster Hunter Tri**, podrás elegir de entre diferentes tipos de control, utilizando ya sea el Wiimote y *Nunchuk* o el control clásico del Wii.

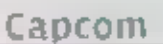
3.- Debido al éxito de la serie, Capcom, en Japón, ha publicado un manga llamado **Monster Hunter Orage**, por ahora sólo hay tres volúmenes y aunque no se ha dicho que hagan una adaptación americana, esperemos que se logre con la llegada de **Monster Hunter Tri** al Wii.

4.- Aunque para América no se ha confirmado (al cierre de esta edición) si el servicio *online* tendrá costo alguno, para Japón sí se tiene que contratar un servicio con costo de 800 Wii Points por 30 días, 1500 por 60 y 2000 por 90.

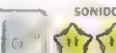


1





Compañía: **Capcom** / Desarrollador: **Capcom** / Categoría: **Acción/Cacería**

GAMEPLAY GRÁFICOS  DIFICULTAD SONIDO HISTORIA

RANKING

9.5

Nintendo *Online*

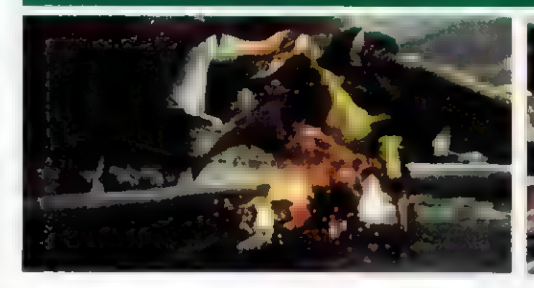
¡Para que tus juegos sean cada vez más realistas!

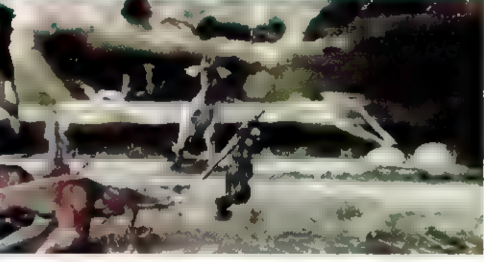
Phantasy Star Online
SEGA presentó la primera entrega de **PSO** para **DreamCast** en el 2000 y, desde entonces, ha ganado una inmensa cantidad de seguidores en todo el orbe. Cuando SEGA se convirtió en licenciatario, esta franquicia llegó a Nintendo en el 2002, siendo uno de los pocos títulos que podías jugar *online* en GameCube debido a la escasa distribución del *broadband* adapter. Recientemente, **Phantasy Star Zero** se estrenó en Nintendo DS, el cual también se juega de forma *online* y utilizando las características táctiles de la consola.

Para Nintendo, la verdadera revolución de juegos en línea ocurrió con el Nintendo DS y se ha consolidado ahora con el Wii. Realmente es una función importante para los videojuegos contemporáneos, pues así la interacción no se limita a las personas que estén con nosotros en un momento determinado, sino que nos brinda la facilidad de compartir momentos de entretenimiento con personas de diferentes niveles de competencia. Sin lugar a dudas, los títulos más beneficiados para Nintendo han sido los de combate como **Call of Duty** o **Medal of Honor**, así como los deportivos en caso de **Mario Kart**, **FIFA** o **PES** y los de lucha, un claro ejemplo es **Tatsunoko VS Capcom.** Esperemos que próximamente sean más los títulos que se sumen al juego *online*, ¿o tú qué opinas?

Versión para Japón

Como novedad, para **Monster Hunter Tri**, encontrarás criaturas acuáticas, aumentando así tu nivel de búsqueda y cacería.





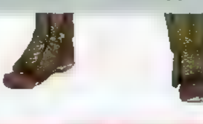
Entrando al mundo *online*

Para muchos, el concepto de **Monster Hunter** puede ser ajeno en todos los sentidos, pues como se mencionó antes, es una franquicia que llega por primera ocasión a Nintendo, sin embargo, su legado ha sido de lo más aclamado por el estilo de juego y lo mágico que resultan los lugares en donde se desarrolla la historia (en Japón se organizan festivales dedicados a **Monster Hunter**). Ahora en Wii, **Monster Hunter Tri** nos da una muestra de que realmente hacen falta más juegos RPG ***online*** para Nintendo; ahora con la tendencia a la comunicación e interacción por Internet, este tipo de videojuegos son los que mayor atención provocan, debido a que las comunidades de fans se incrementan día con día y exigen juegos de mayor calidad y que además de una modalidad ***offline*** (o historia individual), cuenten con juego ***online*** para aumentar el ***Replay Value***; uno de los títulos más representativos de este género es **Phantasy Star** *online*, que sigue ganando seguidores con cada nueva edición que nos presentan.

En **Monster Hunter Tri** te adentrarás a un ecosistema que dista mucho del que habitamos nosotros, aquí el ser humano coexiste con criaturas fantásticas (con apariencia similar a los dinosaurios que nosotros conocemos) que recorren los territorios tanto terrestres como acuáticos que se anexan por primera vez a la serie, así que ya no sólo recorrerás las zonas combatiendo a inmensos reptiles, sino que en lo profundo de los mares, la acción te aguarda para enfrentar a poderosas criaturas en su hábitat natural.

Conviértete en un cazador

Tu papel será el de un cazador que debe cumplir una serie de misiones para conseguir la fama, fortuna y, por supuesto, la gloria, así como ayudar a los demás aldeanos a sobrevivir en este mundo lleno de peligros milenarios. La función principal de los cazadores es seguir la huella de los monstruos, poner trampas para capturar a dichas criaturas o, en su defecto, utilizar la espada para erradicarlos del mapa. Durante tu vida como cazador podrás tratar de luchar de manera solitaria, o elegir la compañía de otro guerrero mediante la opción de juego de pantalla dividida, donde dos jugadores pueden cazar de forma cooperativa o formar un equipo de hasta cuatro héroes para adentrarse en la modalidad de juego *online* (Wi-Fi). Pero qué pasa si no tienes a nadie cerca para jugar, ¡no te preocupes!, hay otra opción interesante que te permite aventurarte en compañía de un cazador controlado por Inteligencia Artificial.



Elige tu estilo de cazador y prepárate para la aventura *online* más grande.

Además de las nuevas criaturas que verás en **Monster Hunter Tri**, también encontrarás nuevas armas poderosas, así como armaduras, sets de ítems que incluyen una nueva clase de arma llamada SlashAxe y una antorcha que no sólo ilumina las cavernas oscuras, sino que incluso aleja a ciertas criaturas para que tengas libre camino en esta épica aventura.

La historia

La historia principal de **Monster Hunter Tri** te sitúa en la Villa Chief, de donde partirás para investigar una serie de terremotos que amenazan la vida de los aldeanos de Villa Moga, un lugar próspero y brillante, hogar de cazadores y, por supuesto, de herreros que forjarán tus armas y armaduras; una tienda para que compres todos los ítems que tu bolsillo pueda soportar, así como también un pequeño espacio para la siembra. En esta ocasión, el incentivo para cumplir las misiones no sólo se trata de ganar dinero e ítems (que a nadie le caen mal unos cuantos ingresos adicionales) que le sirven al cazador para mejorar sus accesorios, sino que para **Monster Hunter Tri**, las misiones que logres cumplir satisfactoriamente tendrán un impacto real en los avances y características que tenga la villa Moga, pues muchos de los ítems que tengas al regresar a casa serán utilizados para reparar los daños causados por los terremotos, por lo que deberás esforzarte al máximo si quieres que los aldeanos te reciban con los brazos abiertos a tu regreso... o de lo contrario, no te sorprendas si ni los perros se alegran al verte.

RANKINGS

Master:
Debemos darle una dimensión justa a este lanzamiento, es uno de los títulos más fuertes y esperados de la generación en cualquier consola, en Japón es todo un movimiento, un verdadero fenómeno que ahora por fortuna vamos a vivir y conocer. La experiencia es única, el adentrarte en regiones desconocidas esperando cautelosamente por algún dragón es sumamente emocionante, sobre todo cuando lo haces con tus amigos, la estrategia es fundamental. Si existe un juego en este momento que debes conocer, es **Monster Hunter**, un concepto extraordinario, que para mí es ya un clásico que en algunos años recordaremos como toda una revolución

Crow:
Fue un gran acierto por parte de Capcom el traer **Monster Hunter** a Nintendo, se trata de una de las franquicias más importantes de dicha compañía por su capacidad de juego individual, pero sobre todo, por la función *online* que nos permite adentrarnos en misiones con jugadores de cualquier parte del mundo. En Japón es un fenómeno completo que sigue creciendo y ahora con Nintendo seguramente ganará muchísimos fans para incrementar la comunidad de cazadores. Si te gusta jugar en línea, no te pierdas esta experiencia épica. En conclusión, lo recomiendo bastante para todos aquellos que sean fans del juego en línea, pues se divertirán como nunca

Panteón:
Para ser sincero, esta franquicia nunca me llamó tanto la atención, pero cuando supe que **Monster Hunter Tri** llegaba al Wii, lo conocí y simplemente no puedo dejar de recomendar esta maravilla que Capcom nos ha traído a los fans de las aventuras épicas y los personajes fantásticos. Me encantó que no tienes que capturar a nadie, ni entrenar a los monstruos, ni nada que lo pudiera echar a perder; sólo forma a tu equipo de cazadores, toma tus armas y sal a demostrar que realmente tienes lo necesario para ser todo un cazador de monstruos. Lo mejor de todo es que puedes jugarlo en casa, o bien, en línea con tus amigos a distancia, lo cual lo hace más recomendable todavía. ¿Qué esperas? ¡La cacería ha comenzado!

El mundo entero espera conocer a un héroe como tú

Por varios meses este juego no fue más que un rumor, muchos aseguraban que aparecería desde el año pasado pero nunca se confirmaba, hasta hace unas cuantas semanas que Xseed Games dio la gran noticia para todos los amantes de los RPG, **Ragnarok DS** era toda una realidad. Se espera que esta obra se vuelva más que un juego, que sea una comunidad en línea que permita a los jugadores conocer y disfrutar nuevas aventuras, en pocas palabras, un pequeño vistazo de lo que puede ser el futuro del género.

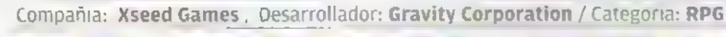
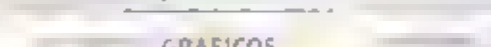
El concepto original de **Ragnarok** es el de ser un MMORPG, es decir, un RPG masivo en línea, lo que permite que cada jugador cree su propia historia, un camino diferente a seguir para alcanzar el nivel que espera, eso es lo que lo vuelve diferente de otras ofertas, se podría considerar como un título sin fin.

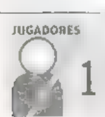
Ragnarok DS

Descubriendo nuevas experiencias

En este juego tomaremos control de **Ales**, un chico que al perder a sus padres decide viajar, conocer el mundo y demostrar su valía como persona y guerrero, aunque claro, no será algo sencillo, a lo largo de su travesía se encontrará con diversos obstáculos y enemigos que tratarán de terminar con tu optimismo. Prácticamente sin darte cuenta, conocerás a una joven, **Sierra**, de actitud misteriosa, ella es un *shaman* que carece de emociones, pero será un gran apoyo en la lucha que te espera, en la que literalmente estará en juego el destino de todo el reino de Midgard, lugar donde se desarrolla la trama en **Ragnarok**.

Los primeros encuentros sirven para que te adaptes al sistema de batalla, pero lo más importante para conseguir la victoria, es que tu equipo tenga un buen nivel. No puedes dejar todo el trabajo a un solo personaje, ya que de entrada el protagonista es solo un aprendiz, situación por lo cual necesitas tener alguien que te cubra. Los oficios de tus compañeros pueden ser magos, ladrones o espadachines, aprende a aprovechar sus características especiales, no son igual de efectivas contra todos los oponentes, por lo que sólo prácticando lo sabrás.



Compañia: **Xseed Games** , Desarrollador: **Gravity Corporation** / Categoria: **RPG**


JUGADORES 1

GAMEPLAY

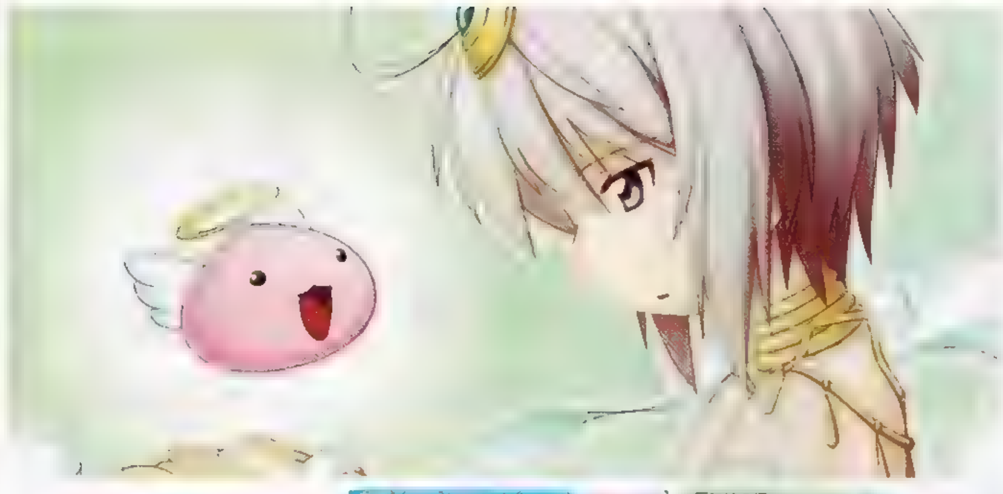
GRAFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

HISTORIA

RANKING EN 8.5



Domina el campo de pelea

El equipo de desarrollo se enfocó en explotar el potencial táctil de la pantalla, querían que fuera algo más que sólo apuntar y seleccionar, de modo que diseñaron una mecánica mucho más interactiva. Al encontrarte con los enemigos, podrás marcar diferentes trazos en pantalla dependiendo el efecto que desees, por ejemplo, si deseas dar un giro con tu espada, debes indicar un círculo con tu *Stylus*, mientras que para un ataque en diagonal, bastará que marques una línea, parecido a lo que fuera **Ninja Gaiden** para esta misma plataforma.

Otro aspecto que vale la pena resaltar de este juego es que te permite modificar de manera completa el aspecto de tu personaje, desde el tipo de arma que utilizara hasta la armadura que lo va a proteger. No todos los implementos que obtengas valen la pena, así que te sugerimos que elijas con cuidado los que vas a portar en la aventura.

En la pantalla superior podrás observar todas las [illegible]icas del juego

A lo largo de tu jornada tendrás varios tipos de retos, algunos es indispensable que los completes para poder terminar la historia, pero también existen algunos que no importa si los realizas, aunque eso sí, te otorgan ítems valiosos.

El desafío sólo está comenzando

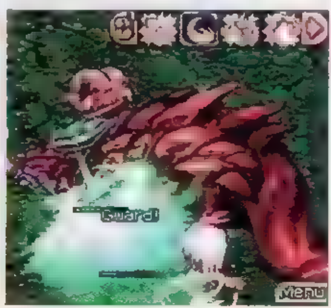
La espera valió la pena, el trabajo de Xseed Games es grandioso, comenzando por la historia y el intenso modo en línea que ofrece un sin fin de posibilidades hasta el ingenioso *gameplay* que permite seamos parte activa de cada batalla y no sólo nos dediquemos a ver cinemas y animaciones. **Ragnarok DS** no te va a defraudar, es un título que ante todo, está abriendo una nueva etapa en este entretenimiento, por lo menos en el mundo de las consolas.

Trabajo en equipo

1.- El modo *online* te permite explorar con tres amigos un lugar conocido como Mirage Tower, lo cual puede ser de manera local o bien por Wi-Fi.

2.- Para desafiar la habilidad de los jugadores, los niveles así como los peligros dentro de Mirage Tower se generarán de manera aleatoria.

3.- Aunque está enfocado a la cooperación entre tres personas, existe la posibilidad de jugarlo solamente con un personaje.



RANKING

Master:

Sorpresas en las consolas de Nintendo nunca faltan, de hecho son constantes, y **Ragnarok** lo confirma. Es un concepto excelente que más allá de querer trascender mediante una historia emotiva, busca innovar en la jugabilidad y sus opciones, situación que le agradecemos bastante, sobre todo por que la tendencia del mercado es totalmente opuesta. El modo en línea es muy interesante, me recordó a **Zelda Four Swords** en el sentido de que debes colaborar con tus compañeros para poder completas los acertijos, lo cual es sumamente divertido, simplemente por esta cualidad vale la pena que le pruebes.

Crow:

La versión de PC ha causado revuelo entre los fans del RPG *online* y, por supuesto, ahora que ya lo tenemos en Nintendo DS no es la excepción. En **Ragnarok** tomarás el papel de **Ales**, un aventurero novato que está a punto de enfrentar la odisea más grande de su vida. Lo interesante es que puedes participar en línea con tres de tus amigos más (o cualquier usuario del mundo que esté disponible) para enfrentar las misiones que se vayan presentando. Me agradó el estilo de juego, la forma de combatir a los enemigos, así como la música que será un grato complemento para las horas de acción y aventura.

Panteón:

No cabe duda que el NDS es un sistema que permite a las compañías crear juegos muy buenos con muchas opciones, gracias a sus características y bondades. En este caso tenemos un RPG muy interesante que te permite jugar con dos amigos más para hacerlo mucho más recomendable; claro está que tiene detallitos que no me terminan de gustar, pero indudablemente, es una excelente opción para los fans del género y que posean un NDS. Si buscas algo que salga de lo tradicional, dale una oportunidad y verás que no te arrepentirás. Ahora que si no te llaman los RPG, mejor ni gastes tu dinero en esta propuesta que comienza a hacerse de renombre poco a poco.

CALLING

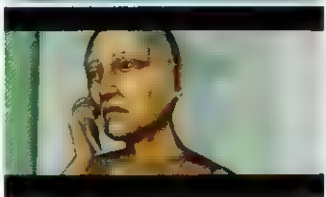
¿Te atreverías a desafiar a fuerzas desconocidas y poner tu vida en riesgo sólo por diversión?

TEEN T Violencia

© 2010 Hudson Soft

Los juegos de horror siguen apareciendo en Wii, demostrando que la consola ofrece las herramientas necesarias para que el género evolucione, ya que a los extraordinarios **Dead Mountain** y **Silent Hill**, ahora debemos agregar el nombre de **Calling**, título desarrollado por Hudson Soft con el cual esperan conquistar a los jugadores mayores, que gustan de las emociones fuertes, y honestamente lo consiguen de una forma bastante original, que lo coloca como una de las cartas fuertes para el sistema en estos meses del año.

Buscando un lugar entre los grandes



Cuando se anunció este juego por primera vez, la verdad es que no generó mucho ruido, de hecho pasó varios meses inadvertido, a la sombra de varias sagas consagradas que robaban los reflectores; por fortuna, los desarrolladores fueron pacientes, jamás bajaron los brazos, lo cual se ve reflejado en su trabajo final, en el que no sólo han logrado recrear una atmósfera de tensión increíble, sino que además el argumento que da vida a **Calling**, es uno de los mejores que se hayan desarrollado para este género en mucho tiempo.

Un portal desconocido...

Los avances tecnológicos son cosa de todos los días en la vida de las personas, difícilmente podrían salir de su casa sin un celular o alguna consola de videojuegos, además de que por lo menos una vez al día ingresan a Internet, ya sea para revisar su correo electrónico o para platicar con sus amigos. Lo anterior resulta tan normal que jamás se detienen a preguntarse cómo es que funciona, simplemente aceptan la tecnología sin cuestionarse nada más.

Las páginas web son una nueva alternativa para divertirse, en ellas se puede encontrar de todo... incluso la muerte. De la noche a la mañana, se vuelve popular entre los jóvenes de Japón un portal al que se le conoce como *Black Page*, que como su nombre lo indica, no es más que una página completamente negra, que al ingresar a ella sólo se puede apreciar un contador de visitas, pareciera normal, pero toda persona que entre a ella, muere.

Todos los personajes que conocerás en este juego denotan sentimientos como la tristeza o desesperación en sus rostros.

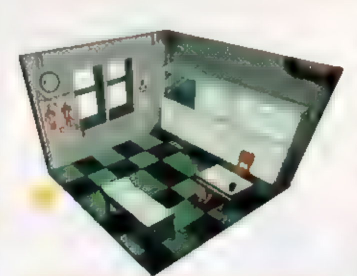
Obviamente que al poco tiempo la "fama" del sitio [illegible] investigaciones [illegible] nista, debes encontrar [illegible] hechos, parece [illegible] varias herramientas para conseguirlo.

Diferentes historias un mismo objetivo

Para agregar un toque de suspenso y drama a la historia, no vas a usar solamente a un personaje, sino que vas a conocer a cuatro diferentes jóvenes que debido a la página de Internet, ahora sus vidas están ligadas de cierta manera. Se puede decir que en ese aspecto resulta parecido a **Eternal Darkness**, pero aquí todo ocurre en la misma época.

El sistema de juego a diferencia de lo que dicta el género, va a ser en perspectiva de primera persona, pero con mayor libertad de movimiento que lo visto en obras como **Resident Evil: Umbrella Chronicles**; de hecho aquí el Wiimote nos servirá para poder apuntar e interactuar con prácticamente cualquier objeto en pantalla, por lo que debes explorar cada habitación a conciencia para no dejar artículos o pista que más adelante puedan ayudarte.

Las investigaciones te llevarán a una casa que parece estar abandonada, pero que en su interior guarda grandes secretos y peligros que intentarán detenerte en tu búsqueda de la verdad.



Los escenarios que tienes que recorrer son sumamente variados.

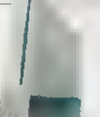
Al igual que en **Silent Hill**, aquí la prioridad es tu supervivencia, no pierdas tiempo enfrentando a espíritus que no podrás derrotar, las mejores opciones son escapar y ocultarte, aunque ahora bien, ya si la confrontación es inevitable, sólo trata de sacudirte a la aparición para seguir tu camino.

Hablando de los fantasmas que vas a observar en tu exploración, debemos decir que son escalofriantes, las secuencias de animación te van a recordar mucho a algunas películas japonesas como **The Ring**, tanto por el aspecto de las apariciones como por los sonidos que realizan; te aseguramos que no querrás jugar solo.

Los genios detrás de la obra

Compañía: **Hudson Soft** / Desarrollador: **Hudson Soft** / Categoría: **Aventura / Horror**

JUGADORES 1



GAMEPLAY

GRÁFICOS

SONIDO

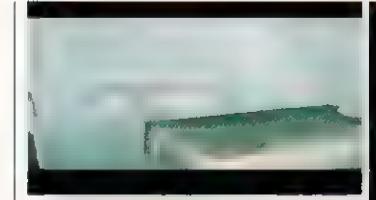
DIFICULTAD

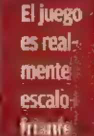
HISTORIA

RANKING

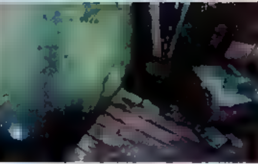
9.0

Parte importante del desarrollo del juego será el teléfono celular que utilizan los personajes, con el cual podrán recibir y realizar algunas llamadas, que como debes estar imaginando, en muchas ocasiones te van a dejar pensando en si contestas o no a la siguiente.





El juego es realmente escalofriante



Vive con el temor

El ritmo en el que se desenvuelve la trama es superior al visto en **Ju-On**, aquí por ejemplo, vas a poder disfrutar de cinemáticas mejor elaboradas y más constantes, además de que los fantasmas buscarán atacarte desde el primer momento, y no sólo asustarte. Las locaciones manejan siempre un ambiente lúgubre, solitario, lo que da pauta a que siempre estés esperando la aparición de algún espectro. Para tu exploración contarás con varios elementos, pero el principal será una linterna con la que podrás prevenir peligros sin mencionar que te facilitará tus traslados.

No permitas que el miedo se apodere de ti

Calling representa más que un juego de horror, es un respiro en el género, se olvidan de colocar acertijos aburridos y tediosos para encontrar una simple llave y se centran en lo básico, generan un sentimiento de persecución que haga vivir al jugador una nueva experiencia, aunque claro, también tiene mucho que ver el Wiimote, que permite potenciar la creatividad de los programadores, dando como resultados obras memorables como esta, que obviamente no puedes dejar pasar. Tiene que estar en tu colección.

Terror de Oriente

One Missed Call:
Los celulares son un artículo que los japoneses utilizan todo el tiempo, por lo que se han realizado varias películas teniendo [illegible] en [illegible] quien de la nada recibe un correo de voz en el que se da cuenta que la persona que le marcó es ella misma, pero en el futuro; lo [illegible]

Phone:
Esta es una cinta coreana que se estrenó en el 2002 con muy buenos resultados. En ella se relata la historia de un reportero [illegible] nas incluso involucran a su pequeña hija, el origen es todo un misterio hasta el final de la película, la cual te mantendrá al filo [illegible]

RANKINGS

Master:
Después de haber terminado **Silent Hill**, creí que **Calling** quedaría muy lejos de la obra de Konami, sobre todo por la historia que maneja, pero la realidad fue otra. El trabajo de Hudson Soft puede considerarse como uno de los mejores que se han realizado para Wii, tal vez les faltó un poco en cuanto al apartado gráfico, mejorar algunas texturas, pero se compensa perfecto por el gran ambiente que generan, te aseguro que saltarás de tu asiento varias veces debido a los fantasmas que vas a enfrentar; esperemos que la compañía siga desarrollando este tipo de juegos, en los que busca una experiencia más completa que la que pudiera representar **Deca Sports**, por ejemplo.

Crow:
Hudson nos presenta un título que será ideal para los fans del terror. **Calling** es una aventura sombría que te pondrá en diversos escenarios donde las situaciones de peligro estarán a la orden del día. Cuenta con elementos gráficos que apoyan a crear el ambiente de tensión, y si sumas que gran parte del juego la recorres a oscuras y utilizando solamente tu lámpara para alumbrar los cuartos, tendrás la ambientación perfecta, tal como ocurrió en el pasado **Silent Hill** para Wii. Realmente son pocos los títulos de este género para Nintendo, así que es bueno que las compañías se pongan las pilas y abarquen este sector que es tan aclamado tanto en cine y televisión como videojuegos.

Panteón:
Para regocijo de los fans de lo sobrenatural como su servidor, ha llegado un nuevo juego del género Survival Horror que pretende hacernos sentir miedo de a deveras con una propuesta totalmente distinta a los juegos más populares. **Calling** realmente me gustó por su estilo tan singular y la forma en como se va desarrollando la trama, la cual es sumamente intensa, terrorífica e interesante. Si buscas algo que salga de lo convencional y estás buscando la manera de descansar de las moneditas, las rupias y los aros dorados, no dejes de darle una buena checada a este juego que bien merece que lo experimentes a solas y con la menor luz posible, ¿Podrás sobrevivir al llamado?

¡Al apartar tu copia del VIDEOJUEGO de...
ATRÉVETE A SOÑAR®
...te llevarás un DVD con material exclusivo!
DETRÁS DE
ATRÉVETE A SOÑAR
VERANO 2010*
Limitado a disponibilidad por cadena. Válido hasta agotar existencias. Para recoger la copia del videojuego será necesario presentar el ticket de compra. *Fecha de entrega sujeta a cambios sin previo aviso. Slang and the Slang logo are trademarks of Gamexpress Latin America LLC. Atrévete a Soñar es una marca registrada propiedad de Televisa, S.A. de C.V. Derechos reservados 2010. Producido y distribuido por (Gamexpress Latin America LLC. Juan Salvador Agraz 40 piso 7 Col. Santa Fe. C.P.05300). Bajo la licencia de Televisa S.A. de C.V. Boulevard Adolfo Lopez Mateos No 2551, Colonia Lomas de San Angel Inn, C.P. 01790, México, D.F. El logo de Televisa y Televisa son marcas registradas.
Televisa.
CONSUMER PRODUCTS

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Sangre y violencia extrema.

La pesadilla comenzará cuando abras los ojos

Dementium II

Parece que últimamente los pequeños estudios son los que están tomando los riesgos en la industria: primero tuvimos el caso de High Voltage creando **The Conduit** para Wii, mientras que ahora, **Renegade Kid** hace lo propio con **Dementium II** para Nintendo DS, un título que se sale de lo convencional en la plataforma, sobre todo porque está orientado para una audiencia mayor, la cual estamos seguros quedará gratamente sorprendida por el espectacular trabajo que ha logrado la compañía.

No puedes esconderte del terror

Cuando escuchamos hablar del género FPS en una consola portátil, por lo regular lo que viene a nuestra mente es un caos en los controles acompañados por gráficos pobres, sobre todo en lo que se refiere a cantidad de enemigos en pantalla; pues bien, **Dementium** ha terminado con esa idea al mismo tiempo que deja todo listo para que de ahora en adelante, todas las licencias que deseen incursionar en el género tomen como base esta obra. Asumes el papel de un hombre que despierta tras una operación, no se sabe mucho de él, ni cómo llegó a la clínica donde ahora se encuentra, lo único de lo que está consciente es que debe escapar cuanto antes ya que todo el edificio está repleto de criaturas diabólicas, que parecen haber escapado de otra dimensión, pero lo cierto es que todo ha ocurrido en ese lugar, con terribles experimentos.

Al comenzar tu aventura, no contarás con muchas armas, de hecho tan sólo un cuchillo y después una linterna que te servirá para explorar las instalaciones; pero al avanzar podrás encontrar pistolas y rifles para defenderte de los engendros que intentarán terminar con tu vida.

Sabías que?

Conoce el manicomio

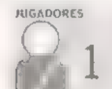
1- El juego original recibió el nombre de **Dementium: The Ward**, y vio la luz en abril del año pasado, pero en otros territorios pudieron disfrutarlo desde 2007

2- Es de las pocas series para Nintendo DS que han recibido una clasificación *Mature*, lo que lo hace apto sólo para mayores de edad.

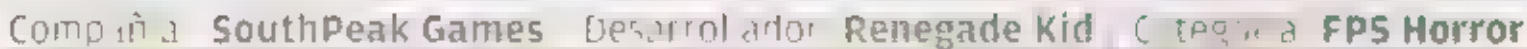
3- Se rumora que en la primera entrega se tenía contemplada una modalidad *multiplayer*, pero por falta de tiempo tuvo que ser eliminada.

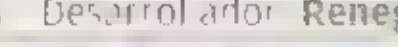
4.- Lo mejor de este juego es su historia, ya que conforme avanzas en los escenarios, encuentras pistas que te revelarán el porqué te encuentras peleando por tu vida en tan siniestro lugar; toda una sorpresa la que vivirás.

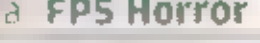
JUGADORES



1







Compañía **SouthPeak Games** Desarrollador **Renegade Kid** Categoría **FPS Horror**

GAMEPLAY

GRÁFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

HISTORIA

RANKING EN

9.0

Termina con el misterio

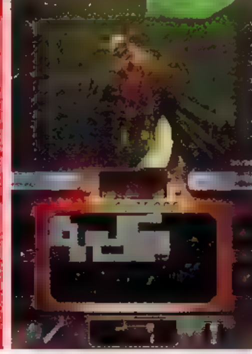
La acción como tal se va a desplegar en la pantalla superior de la consola, es a la que debes estar más atento, mientras que en la táctil observarás un menú muy útil donde vas a poder manipular los ítems que hayas conseguido hasta ese momento, además de que el mapa siempre estará presente para que sepas en dónde te encuentras, lo cual se agradece porque las escenas son muy amplias, con pasajes divididos y algunos otros ocultos, situación que te obligará a pasar más de una vez por el mismo lugar.

Debemos resaltar la inteligencia artificial de los monstruos, cada uno te atacará de manera distinta, algunos prefieren hacerlo a distancia mientras que otros simplemente al verte corren ferozmente hacia ti, en ese sentido **Dementium II** es único, ya que pueden aparecer decenas de elementos en pantalla sin que sufra algún tipo de decremento en la movilidad.

Gráficamente es sorprendente, un verdadero logro, no sólo por la definición de texturas y animaciones de personajes y enemigos, sino por el diseño tan oscuro que han logrado, en el que aprovechan pequeñas fuentes de luz como pantallas o tu propia linterna para dar una sensación de soledad como ninguna otra en sistemas portátiles

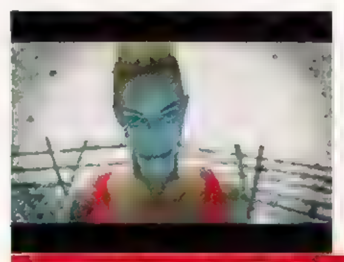
La música es muy buena, armoniza bien con cada momento de la historia, pero te recomendamos usar audífonos para poder adentrarte y disfrutarlo más.

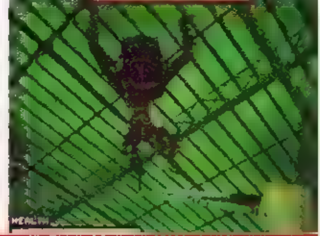
Gracias a tu linterna, vas a poder revisar cada pasillo detenidamente previniendo el ataque de alguna de las terribles criaturas que habitan en ese lugar.



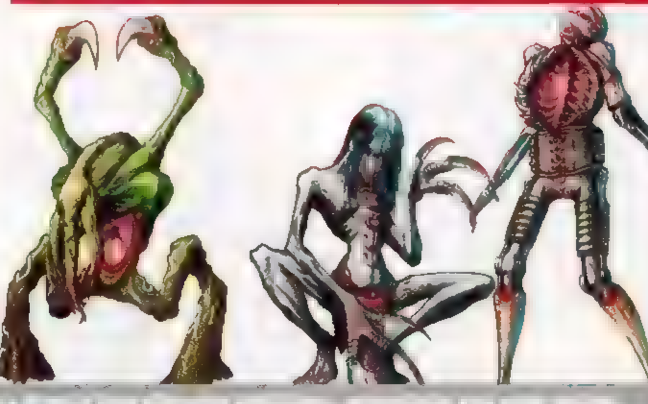
Recupera tu salud mental

El trabajo de Renegadi Kid es impecable, **Dementium II** no sólo supera por mucho a su primera parte, sino también a varios juegos para consolas más poderosas técnicamente que el NDS, lo que se ha logrado con base en el ingenio, entendiendo las capacidades de la consola y explotándolas de manera creativa. En este momento es una de las mejores opciones que podrás encontrar, ojalá que sepamos responder como se debe ante esta oferta, ya que podría ser el comienzo de una saga exclusiva.





Visualmente el juego es magnífico, la atmósfera que crea te hará pensar que realmente te encuentras dentro de un hospital psiquiátrico.



RANKINGS

Master:
En pocas palabras **Dementium II** es un juegazo, no sólo por la manera tan inteligente en que explota técnicamente a la consola, sino también por su historia, no es nada sencilla, bastante oscura y con algunos giros interesantes que permiten que siempre estés a la expectativa de nuevos datos acerca de tu vida. La fluidez en los enfrentamientos es de reconocerse, sobre todo porque no sólo se trata de disparar a lo que se mueva, debes moverte constantemente para encontrar una buena posición. Créeme, es una opción que no debes dejar pasar, lanzamientos como estos no hay demasiados en la consola, por lo que vale mucho la pena que le des una oportunidad en tu colección.

Crow:
SouthPeak Games nos presenta la secuela del exitoso juego **Dementium** para Nintendo DS. Digamos que se trata de un juego que va más allá de los conceptos tradicionales del portátil, pues aborda temas de terror, suspenso y acción a través de la historia que se irá desglosando con cambios en tu forma de ver los eventos ocurridos en el hospital. La dificultad no es tan elevada como quisiéramos, sin embargo, se disfruta bastante sin llegar a ser complejo para jugadores menos experimentados. Gráficamente tiene sus limitantes, pero nada de que preocuparse. En general, es un juego entretenido que disfrutarás de principio a fin mediante su atmósfera de misterio y tensión.

Panteón:
Los juegos de miedo han sido predominantes en las consolas caseras; por esta razón, me agradó mucho saber que esta propuesta iba a ser lanzada para el sistema portátil consentido de todos, el Nintendo DS. Antes sólo teníamos una que otra opción de "terror" como lo fue **Resident Evil Gaiden**, para GBC, y lo más cercano a mis expectativas para un juego así, fue con **Resident Evil DS**, pero ahora podremos tener una experiencia totalmente estremecedora con este juego que promete mucho, y el cual no puedo dejar de recomendarte, si es que tienes la edad suficiente, claro está. Dale un buen vistazo para que lo conozcas y verás a qué me refiero, es totalmente algo espeluznante.

Uno con el Control

Por Juan Carlos García "Master"

¿Cómo han estado? Espero que de maravilla, listos para disfrutar las vacaciones; en esta ocasión les he preparado algunas jugadas y consejos de un título que está causando sensación desde su salida por la gran cantidad de opciones que incluye; me refiero a **Tatsunoko vs Capcom** para Wii, que confirma la tendencia que se venía dando desde hace meses, que coloca a la consola de Nintendo como la que ofrece mejores juegos de peleas. Pero bueno, comencemos con Uno con el Control.

Comenzando la pelea

Antes de hablar de los combos, te recuerdo que todos los movimientos están pensados en el control de Nintendo GameCube, que en mi opinión es el que mejor se acopla al estilo de juego.

Tatsunoko vs Capcom hereda parte del *gameplay* visto en **Marvel vs Capcom 2** de Arcadia, pero simplifica algunos conceptos para hacerlo más dinámico y comprensible, de tal modo que ahora no contaremos con seis botones, aquí nos bastarán cuatro para hacer combinaciones sorprendentes. En lugar de contar con patadas y puñetazos, los ataques se dividen en intensidades, débil, medio y fuerte, en ese mismo orden se ejecutan los combos.

Además contamos con un cuarto botón al que se le conoce como de asistencia, al presionarlo permite que nuestro segundo personaje entre a la arena para lanzar un poder o para sustituir al combatiente definitivamente, sólo recuerda que una vez que lo presiones, el refuerzo también será vulnerable a los golpes del rival.

Combos aéreos

Las combinaciones que logras en el aire son básicas para dar buenas peleas, si no dominas este punto estarás lejos de competir a buen nivel. Lo primero que debes hacer es recordar que para elevar al rival debes dar un golpe fuerte presionando el Pad diagonalmente agachado, inmediatamente después oprime hacia arriba para comenzar tu combo, la secuencia fundamental es usar un golpe debil, uno medio y terminar con uno fuerte, aunque si logras incluir algún poder, puedes mantener a tu rival unos minutos en el aire para rematarlo con otros golpes.

Intercambio de personajes

Una vez que tengas perfeccionados los combos aéreos, el siguiente paso es extenderlos con un segundo peleador, para ello es necesario que poseas al menos una barra de especial extra; al pegarle a tu adversario no apliques algún remate, en su lugar marca la secuencia de una "U" hacia el frente más el botón de asistencia, si lo haces bien, tu luchador dejará su lugar para que su compañero continúe la secuencia, la cual puedes comenzar de cero, lo que implica que puedes incluir un movimiento especial.

Baroque

Cuando eres golpeado, tu barra verde de energía disminuirá dejando una de color rojo, que indica el grado de recuperación que puedes tener si cambias de personaje; pero además tiene otra utilidad, cuando estés ejecutando un combo y te encuentres cerca de rematarlo, oprime el botón de asistencia junto con alguno de ataque, con esto tu personaje tomará un aspecto colorido que indica que puedes alargar el combo durante unos segundos, dependiendo del tamaño de tu barra.

Mega Crash

Esta técnica es sumamente útil, te permite interrumpir el combo de un rival, para conseguirlo debes presionar los cuatro botones que posees de forma simultánea, al hacerlo botarás a tu oponente lejos de ti, evitando que te conecte un buen combo. Lo único que debes tener en cuenta es que hacerlo te costará una barra de energía, así que debes evaluar la situación para saber si es bueno.

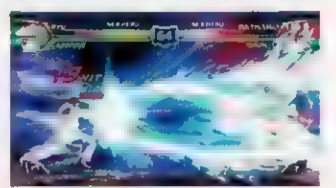
Ahora ha llegado el momento de compartirte jugadas y combinaciones con algunos personajes del juego (no te preocupes, posteriormente lo haré con los que faltaron), recuerda que puedes modificarlos para lograr mejores resultados.

Ryu

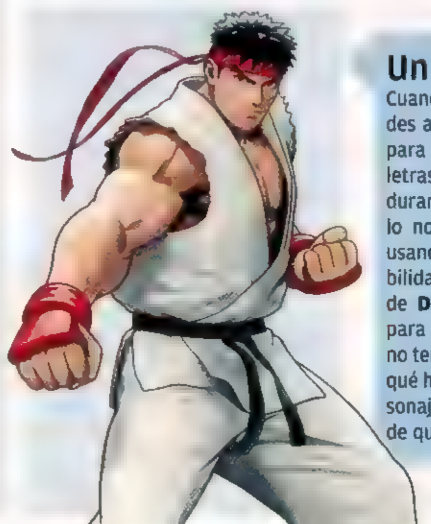
Es todo un icono de los juegos de pelea, su solo nombre causa temor entre sus rivales, y ahora más gracias a los movimientos de los que goza, que le permiten crear combos como los siguientes.

Esta primera jugada es muy efectiva, ya sea de frente o saltando hacia tu oponente; presiona dos veces golpe débil seguido de dos medios y uno fuerte, justo cuando entre el último ataque, elévalo; en el aire repite la secuencia hasta los golpes medios y termina con un Shin Hadouken; de conectarlo bien, restarás un cuarto de energía.

Para esta jugada necesitas de un segundo peleador con especial efectivo para corta distancia, como puede serlo **Mega Man**; cerca de alguna orilla comienza conectando golpes débiles y medios, después marca secuencia de Sho ryu ken hacia atrás para que **Ryu** dé una patada que rebota al adversario en el límite de la pantalla, cuando vaya de regreso a ti, recíbelo con dos débiles y una Huricane Kick, que deberás interrumpir para incluir un Shin Hadouken; ahora antes de que termine, marca una "U" hacia adelante o atrás (depende del especial que quieras obtener) para que tu segundo personaje entre a rematar.



Por último te daré una variante al combo anterior la cual es una de mis mejores jugadas con este peleador, desarrolla todo el combo hasta el rebote, ahí después de los golpes débiles, anexa un Shin sho ryu ken, el impacto mandará a volar a tu rival, da un paso atrás y continúa con un Shin Hadouken, antes de terminar, ingresa el especial de tu último rival, de conectarlo todo terminarás con él y con sus ganas de retarte, ja, ja.



Un nuevo reto

Cuando termines el título, puedes acceder a un juego secreto, para ello debes tomar todas las letras amarillas que aparecen durante los créditos, conseguirlo no es fácil, pero si estabas usando a **Roll**, tienes más posibilidades, ya que a diferencia de **Doronjo** utiliza una escoba para volar, lo que permite que no tengas que estar esperando a qué hora dar el salto con los personajes de Tatsunoko, además de que cambia la música.

Karas

© Capcom Tatsunoko

Aunque a simple vista no parezca un personaje poderoso, tiene su mayor cualidad en la velocidad, en un abrir y cerrar de ojos puede conectar varios golpes gracias al alcance de su espada.

Lo primero que debes hacer con este personaje, es terminar todos sus combos en superficie con el remate en el que mueve su espada en forma de hélice, ahora bien, con esto en mente, continúa la siguiente secuencia de golpes, débil, débil, medio, fuerte y remate; cuando éste haga contacto, activa el baroque y repite la jugada una vez más, pero ahora concluye con un combo aéreo, que si eres hábil, puedes alargar gracias a tu compañero de equipo.

La siguiente técnica es muy útil para terminar pronto con un rival molesto, primero mantenlo a distancia gracias a la cuerda que puedes usar para jalarlo, cuando tengas oportunidad, comienza tu combo de la forma que mejor te convenga y termina con la hélice, en ese instante marca el poder especial que se logra con una "U" adelante con dos golpes; no se puede interrumpir pero es muy efectivo.

Para poder engañar a tu adversario, sigue estas indicaciones. Necesitas por lo menos una barra de especial cargada, ahora deja que tu oponente tome la iniciativa; cuando se confíe, marca una "U" atrás con dos ataques, esto hará que **Karas** adquiera una pose especial que le permite absorber un ataque y conectar un especial.

Mega Man

Aunque muchos hubieran preferido al **Mega Man** clasico, lo cierto es que esta versión que representa la etapa Legends, es literalmente una caja de sorpresas gracias a sus diversos ataques.

Lo primero que debes saber de este personaje es que si presionas hacia abajo dos veces más cualquiera de los botones de ataque, cambiará el arma de su mano, lo que permite crear jugadas diferentes. Si mantienes el original, podrás disparar tu cañón, si cambias con medio obtendrás un taladro y con fuerte un escudo. Te recomiendo que uses los primeros dos, ya que con esas armas puedes agregar más golpes a tus secuencias de ataque.

Para esta jugada necesitas tener el baroque en buen nivel; comienza por sacar el taladro, da algunos golpes débiles y medios agachado, ahora conecta con el taladro el ataque superior, ahí debes cortar con el baroque y repetir la secuencia, manda a volar a tu rival y sin perder tiempo marca dos golpes débiles, dos medios y uno fuerte; si tienes barra de especial incluye su movimiento de desesperación, del cual, te recuerdo, puedes alterar su trayectoria con el Pad.

En esta jugada requieres de tu personaje de apoyo y de al menos tres barras de poder; cuando estés conectando un combo pide la ayuda de tu asistente, deja que su ataque haga contacto, en ese momento vuelve a comenzar tu secuencia y si puedes usa baroque. Cuando esté arrinconado, marca tu especial de nivel tres para prácticamente terminar la batalla.

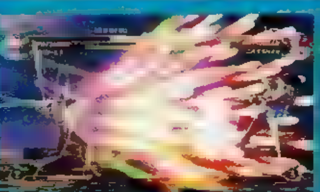
Ippatsuman

Uno de mis personajes favoritos del juego, su variedad de ataques le permiten hacer combos de todo tipo, incluso alargarlos sin necesidad de usar el baroque, lo cual es todo un lujo en este juego.

En esta combinación requieres de práctica y paciencia. Corre hacia tu adversario y comienza a golpearlo con un golpe débil, dos medios (éstos pueden ser agachado) posteriormente elévalo y luego de los primeros ataques, lanza la pelota que usa con golpe fuerte, esto lo dejará otro instante en el aire, aprovecha ese momento para indicar en el Pad una "U" hacia adelante más dos botones, **Ippatsuman** se lanzará hacia tu enemigo para propinarle un ataque tipo meteoro que lo dejará sin un cuarto de su vida.

Siguiendo con la jugada anterior, si en lugar de lanzar la pelota usas su ataque tipo Sho ryu ken en al aire con ataque fuerte, lograrás alzar un poco a tu rival, permitiendo que agregues un golpe, conéctalo y usa baroque, después tienes dos opciones, usar el movimiento especial o cambiar a tu héroe, esto dependerá de los niveles de energía que tengas.

Un combo sencillo pero que puede sacarte de alguna dificultad es el que te enseñaré enseguida. Termina cualquier combo terrestre con golpe fuerte agachado, con ello Ippatsuman se barrerá, al hacer contacto marca una "U" atrás con ataque fuerte, así elevas al oponente con un poder bastante vistoso que te permite continuar el combo en el aire.



Joe the Condor

En cuanto a sorpresas estoy seguro que este personaje encabeza la lista de personajes secretos, ya que su poder y velocidad tienen el balance perfecto para considerarlo como uno de los rivales más complicados.

Vayamos paso a paso, primero una jugada sencilla. Corre y ataca con golpes débiles y medios, si lo prefieres y tienes tu barra roja, puedes hacer uso del baroque para agregar algunos golpes, termina arrojando a tu rival a la orilla con una "U" más golpe fuerte; en el rebote comienza con débil, mediano y remata con un movimiento especial.

Cuando hayas perfeccionado los combos en superficie, eleva a tu adversario golpéalo con la secuencia clásica pero no uses golpe fuerte, sustitúyelo con los disparos de la pistola usando ataque fuerte; al elevarse usa baroque y continúa el combo, usa de nuevo el arma y marca el especial, aunque si tienes más barras de energía, puedes pedir la ayuda de tu compañero.

En el movimiento anterior puedes hacer algunos cambios para alargar su estructura, como usar el baroque antes de elevar al rival o bien pidiendo apoyo al segundo personaje para poder agregar otros golpes, es importante mencionar que en cualquier remate, cuando tu oponente toca el suelo, tienes un segundo para marcar al movimiento que lo enreda con una cuerda para después dispararle; no resta mucha energía pero se ve espectacular.

© Capcom Tatsunoko

Ken the Eagle

Gatchaman, como se le conoce en Japón, es una máquina para hacer combos, aunque eso sí, no es tan sencillo de enlazar como ocurre con sus compañeros, así que para dominarlo tienes que invertir tiempo de práctica.

Su punto fuerte son los ataques en el aire, no sólo por lo poderosos sino porque resultan poco predecibles. Aprovechando esto te sugiero que cuando estés jugando, saltes mucho, que tu adversario se acostumbre a seguirte, después cuando se encuentre confiado, marca una "U" atrás con golpe fuerte para propinarle varias patadas, en ese instante puedes cortar la secuencia e incluir el especial de nivel uno o tres, tú decides.

Cuando te encuentres en el aire junto a tu enemigo, después de los golpes medios marca el poder con el que Ken se eleva, al hacer contacto ganarás unos segundos para aumentar golpes, sobre todo si usas el baroque, cuando llegues al límite usa un especial o bien cambia de personaje.

Si lo que deseas es efectividad, puedes iniciar el combo en tierra, pegado a una esquina, combinando el baroque junto con el apoyo del segundo personaje; al estar mínimo en nivel tres de barra de poder, conecta un especial, interrúmpelo y activa el de tu compañero, para terminarlo con un tercer poder de **Gatchaman**; si lo que deseas es espectacularidad, puedes usar un especial doble, lo que se logra presionando el botón de asistencia justo al indicar el primer movimiento.

Jun the Swan

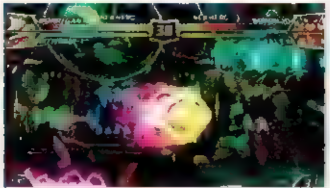
Su aspecto da la impresión de ser un personaje débil, pero todo lo contrario, **Jun** es sumamente fuerte y ágil, situación que le permite crear diferentes técnicas de ataque dependiendo el rival.

Para mantener a tus oponentes alejados, nada como lanzar yo-yos explosivos, puedes acumular hasta cinco en el cuerpo de tu oponente, para conseguirlo es fundamental que los lances mientras saltan o cuando intentan lanzar un ataque, de esta manera su defensa queda abierta y será imposible que evadan tus movimientos. Cuando lo consideres necesario, marcando una "U" hacia atrás con cualquier ataque, haces explotar los yo-yos, de preferencia ejecútalo cerca de él para que puedas continuar el combo.

Cerca de tu oponente ejecuta la secuencia de combo básica, pero complétala con dos golpes fuertes antes de mandarlo a volar; ya estando en el aire, comienza con débiles y medios, lanza un yo-yo e inicia la jugada una vez más, si cuentas con baroque te será más fácil mantenerlo en el aire, para terminar lanza una bomba e inmediatamente después tu especial.

© Capcom Tatsunoko

Morrigan



No importa quién pelee, Capcom no puede dejar fuera a este personaje de ninguna saga *versus* (aunque muchos hubiéramos querido ver a **Felicia**... combatiendo, claro). Aunque su manera de correr es algo extraña, no le resta espectacularidad.

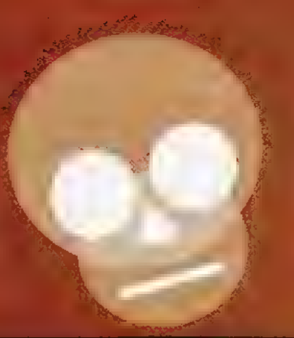
Morrigan es un personaje muy completo, puedes usar sus ataques débiles para presionar al rival a pesar de que tenga defensa, para elevarlo y continuar el combo con dos golpes débiles, dos medios y un poder, esto te permite aplicar un especial o bien un golpe fuerte para alejarlo, aunque si estás en la orilla lo recomendable es lanzar a tu personaje secundario.

© Capcom

Al combo anterior lo puedes mejorar si en lugar de alzar al oponente marcas un poder y lo cancela con baroque para anexar varios golpes más (incluso ataques del segundo peleador), para culminar la jugada con el especial de nivel tres que nos permite ver en acción a **Lilith**, hermana de **Morrigan** ejecutando una verdadera golpiza.

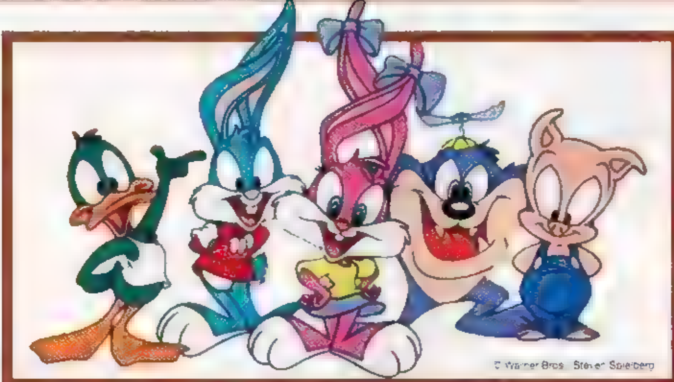
Espero que las jugadas y combos que te mostré en esta ocasión hayan sido de tu agrado, no olvides que a pesar de que pases horas en la opción de entrenamiento siempre será importante la improvisación, puede ser que tengas un nivel de energía menos o más del necesario para la jugada por lo que puedes adaptar la situación. Puedes escribirme a mi correo electrónico **juang@clubnintendomx.com** donde con gusto atenderé todas tus dudas; nos leemos en el próximo número.

CEMENTERIO de videojuegos



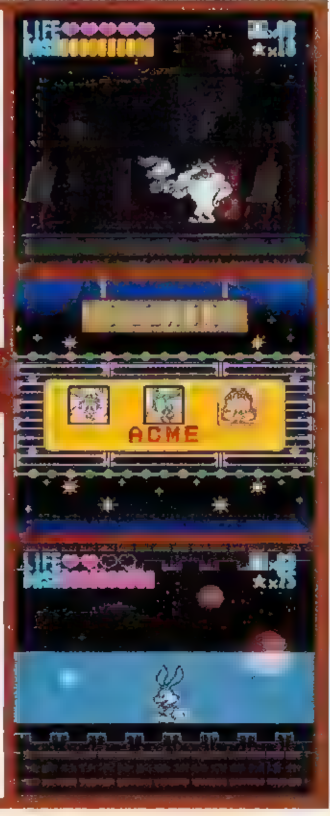
Por Panteón

¡Bienvenido seas nuevamente a esta nostálgica sección! Yo soy Panteón, y seré tu guía por el sendero de los buenos videojugadores que no se conforman con solamente terminar un juego o ganar *rounds*, sino que desean ampliar sus conocimientos de cultura general de videojuegos y siempre están dispuestos a conocer los grandes clásicos de antaño. En esta ocasión les hablaré de un juego que en lo personal me divirtió muchísimo, pues no era uno de esos pretextos para exprimir una franquicia, sino que fue una opción realmente buena para todo tipo de jugadores. Vamos pues, a comenzar a recordar este excelente cartucho que fue lanzado para el SNES por parte de Konami, naturalmente.

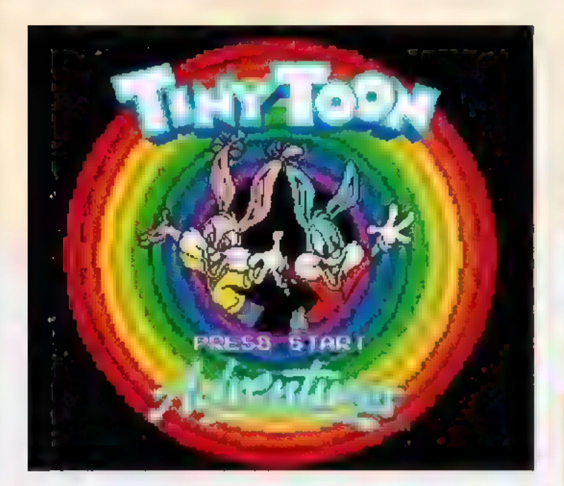


¿Sí los recuerdas?

Hace mucho años, la caricatura de los **Tiny Toons** nos divirtió muchísimo por su genial humor, estilo y concepto, pero creo que lo que más me gustó es que no fue un simple refrito de los **Looney Tunes**, los cuales son extremadamente repetitivos y llegan a cansar; para los pequeños personajes, las cosas fueron mucho más variadas, cada episodio tenía una historia definida y cada personaje era mucho más interesante que sus contrapartes originales. Por si no llegaste a verlos, los **Tiny Toons** no eran **Bugs Bunny** y compañía de niños, sino más bien eran personajes basados en ellos, pero con personalidades diferentes y no tenían ningún parentesco con los **Looney**, quienes hacían el papel de maestros en la Looniversidad Acme, donde los **Tiny** asistían a clases. Fueron varios los títulos para diferentes sistemas los que se basaron en sus aventuras, pero sin duda el mejor de todos fue esta entrega de SNES, que es de la que hablaré más a fondo.



Tiny Toons Adventures: Buster Busts Loose! SNES, 1993



Los juegos de los **Tiny Toons** son buenos, pero éste es el mejor de todos.

¿De qué se trata?

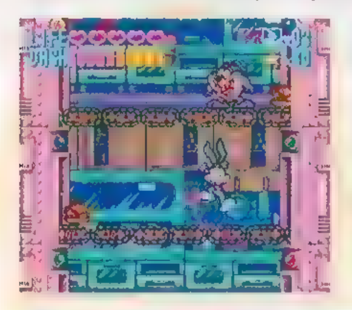
Tiny Toon Adventures: Buster Busts Loose! es un juego de plataformas en 2D con mucha acción y el humor característico de la serie de televisión. En el modo principal controlas a **Buster Bunny** en una serie de eventos, salvando a sus amigos, resolviendo problemas, ganando un juego de fútbol americano y mucho más. Como siempre, Konami hace gala de excelentes gráficos, música y un sólido *gameplay* a lo largo de toda la aventura. **Buster** puede correr, saltar, patear y muchas cosas más para lograr sus objetivos; esta realmente es una joya que no puede faltar en tu colección (espero que pronto esté descargable para la Consola Virtual para que todos lo podamos jugar y conocer).

El juego por partes

Esta original propuesta consta de varias escenas en las que el protagonista debe cumplir cierto tipo de misión; vamos a darle una revisada a cada etapa para que lo conozcas, si llegas a conseguirlo, que puedas disfrutarlo al máximo, y si lo tienes por ahí guardado, que lo desempolves y lo juegues con más entusiasmo que nunca; para ello, incluyo un par de detalles y *bugs* que tal vez no conozcas o no habías notado.

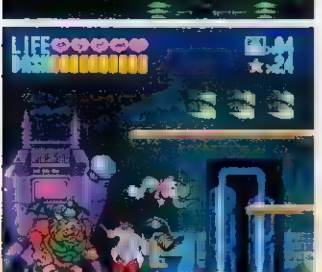
Escena 1: **Acme Looniversity**

En esta etapa aprendes a controlar a **Buster**, especialmente a correr por las paredes y a realizar acciones cuando aparecen letreros para indicarte qué hacer. Los enemigos son relativamente sencillos de vencer, pero debes medir bien tus patadas. Hay un jefe medio, **Arnold the Pitbull**, y al final tendrás que evitar que **Dizzy Devil** acabe con la cocina, para ello, hay que alimentarlo con la comida que va pasando por unas bandas sin fin.



Escena 2: **The Western Movie**

Buster ahora debe detener al villano **Max Montana** en esta escena ambientada al estilo del Viejo Oeste; aquí tienes que lidiar con varios enemigos, saltar la cuerda e inclusive perseguir a **Max** a bordo de un tren lleno de peligros en donde tendrás que usar el *dash*, saltar y pelear sin descanso. La parte en donde vas sobre el tren es muy buena, usa las capacidades del sistema y exige un poquito más de tu habilidad para poderla acabar.

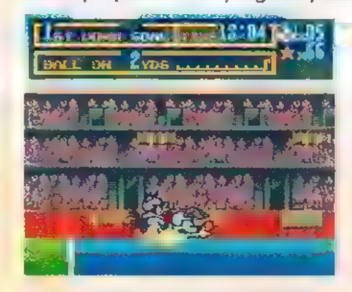


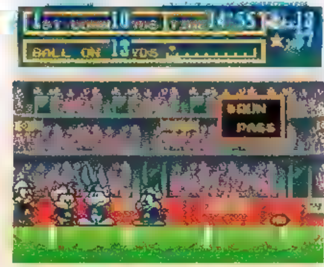
Escena 3: **Spook Mansion**

Esta escena toma parte en una mansión abandonada en donde **Buster** se refugia de la lluvia (él mismo hace mención que es un cliché común del cine); aquí debes enfrentar fantasmas, monstruos de dos cabezas, pasteles embrujados y otros personajes sacados de varios episodios de la caricatura. Al final tendrás que liberar al amigo de **Babs**, quien está bajo el control de un científico loco de nombre desconocido (checa los datos curiosos para que sepas quién es).

Escena 4: **Acme Looniversity Football**

La misión ahora no es eliminar monstruos, ni salvar a nadie, más bien tienes que ganar el juego de fútbol americano para que la Looniversidad no pierda contra la escuela enemiga. Tienes dos opciones: correr para lograr el primero y diez, o pasar el balón; la segunda es más recomendable, pues el pase libra las primeras ocho yardas y sólo debes correr dos; sólo avanza hasta que pases la "X" y regresa y salta para que atrapes el balón.





Escena 5: **Buster Sky-jinks**

Buster ahora necesita recuperar un ítem importante para **Calamity Coyote**, para ello debes subir muy arriba, usando las burbujas, globos y lanzadores estilo *pinball* para lograrlo. El mejor consejo es que uses tus patadas para medir mejor tus saltos, además de que si presionas varias veces el botón de *dash*, podrás "flotar" un poco en el aire; esta técnica es un poco difícil, pero con práctica se puede lograr. Al final sólo debes escapar corriendo del edificio y conseguirás pasar la penúltima etapa.

Curiosidades

-Si eliges la dificultad Children, puedes ser invencible si presionas L o R para correr e inmediatamente oprimas atrás; ojo, serás invulnerable sólo hasta que vuelvas a mover; curioso truco, ¿no lo crees?.

-Antes del elevador casi al final de la primera etapa, puedes subir y tomar un ítem; si sigues subiendo por la pared de la derecha, encontrarás una vida; adicionalmente, si dejas presionado hacia la derecha, verás a Buster comer su zanahoria como si estuvieras encima de la pared.

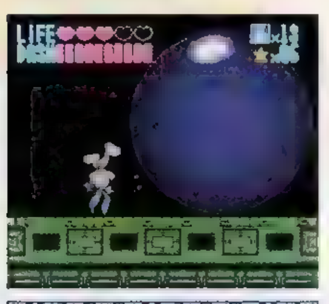
-Este truco lo incluimos hace muchos años como uno de nuestros Retos. Debes subir a la pared, justo arriba del elevador al final de la escena 1 y seguir corriendo hacia la derecha para que el fondo se mueva (como si se volviera a acomodar) después de hablar con **Hampton** en la cocina.

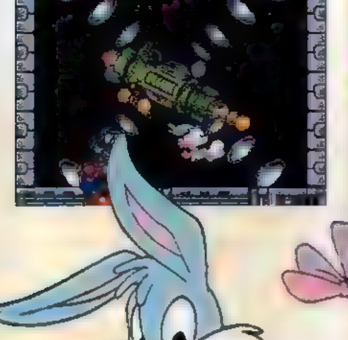
-Los **Tiny Toons** estuvieron en portada en el año 1, en el mes de mayo del ya lejano año 1992.

-Al final del segundo capítulo, **Buster** y **Max** deben usar un carrito manual para escapar del tren; curiosamente, lo

Escena 6:
Space Opera

Este episodio está basado en un capítulo llamado "*A Quack in the Quarks*", el cual a su vez, está inspirado obviamente en **Star Wars**. Tu misión es rescatar a la bella princesa **Babs** (que está disfrazada como **Leia**) y detener al malvado **Duck Vader**. En esta escena tienes que hacer uso de todas las habilidades de **Buster** para poder sortear todos los peligros y acabar con los enemigos. Al final, debes patear el transporte de **Duck Vader** para que él mismo reciba los rayos de su arma que puedes girar a punta de patadas -literalmente hablando-.



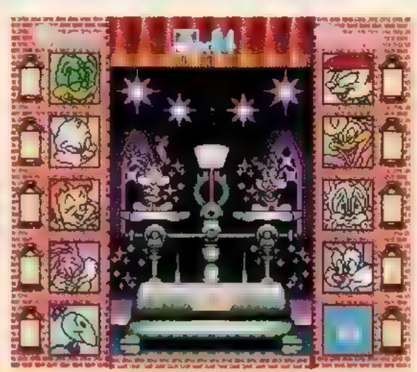


Bonus

Este juego cuenta con varias escenas de *bonus*; al término de cada etapa podrás detener la rueda para ver cuál te tocará, y así, intentar ganar más vidas. Aquí hablo rápidamente de los *bonus* para que los conozcas. Por cierto, si quieres jugarlos de manera directa, usa este *password*: **Elmyra, Shirley, Calamity Coyote**. Si tienes algún récord, no dudes en escribirme para ver si lo rompo.

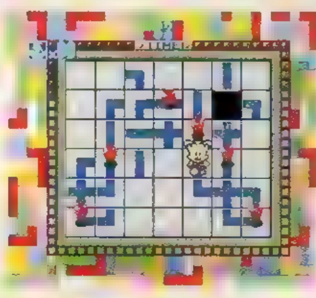
Mystery Weight Challenge

Aquí es cuestión de suerte el conseguir vidas; debes acomodar a los personajes de manera que le ganen en peso a los del CPU, pero sin ver a tus oponentes.



Hungry Boy Hamton

Este es uno de mis favoritos; aquí debes mover los cuadros del suelo de manera que el cerdito pueda comer todas las manzanas, pero el chiste es que el espacio que mueves hace que los cuadros cambien a la inversa, haciéndolo más difícil.



Plucky Duck's Go Go Bingo

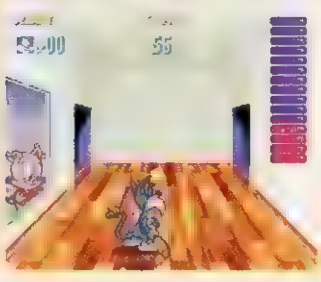
Otro de los *bonus* de suerte; la idea es que se formen líneas con los personajes que vienen en las pelotitas, pero obviamente sólo debes presionar un botón y cruzar los dedos... aburrido.

Babs, find your friends!

Definitivamente, mi predilecto es este minijuego en donde debes ayudar a **Babs** a encontrar a sus amigos y liberarlos; trata de no ser alcanzado por **Dizzy**, **Elmyra**, ni **Arnold**, o perderás automáticamente.

Furrball's Championship Squash

Este es otro de los preferidos; aquí sí debes usar tu habilidad para rebotar la pelota una y otra vez para conseguir vidas. Si le das a los personajes que pasan atrás, tendrás más chance de ganar más oportunidades; ¿cuál es tu récord en este estupendo minijuego?



hacen alcanzando las 88 millas por hora, la misma velocidad a la que se suscita el salto cuántico en *Back to the Future*, que también estuvo a cargo del gran Señor Espilbergo, digo, del genio Steven Spielberg.

-En esta misma escena puedes subir las escaleras caminando hacia atrás, para ello debes golpear a un barril con una patada mientras les das la espalda, y cuando caes, presionar atrás para que **Buster** suba sin voltear.

-También es posible caminar hacia atrás normalmente si usas el **dash** y saltas hacia atrás, así correrás y caminarás en reversa.

[illegible] que realmente [illegible]

Biografía

Koji Igarashi

Continuamos con las biografías de las luminarias del mundo de los videojuegos. En esta ocasión presentamos datos interesantes acerca de uno de los genios que han aportado su granito de arena para que tengamos aventuras sin igual en nuestros hogares por medio de nuestro pasatiempo favorito, los videojuegos. Aquellos a quienes les gusta conocer más acerca de sus juegos seguramente conocerán a esta celebridad, pero si no es así, no te preocupes, que en esta ocasión sabrás quién es y cuáles son sus ideales y propuestas.

Ilustración: Frank Cuevas

IGA para los cuates

No, no es ninguna marca de jabón, ni mucho menos una palabra cavernícola; así es como se le conoce a Koji Igarashi, la estrella más notable de los últimos años en Konami. Él ha trabajado como productor y director de ciertos juegos, entre los que destacan principalmente los de la saga inmortal, **Castlevania**. Su primer gran trabajo fue en el legendario **Castlevania: Symphony of the Night**; a partir de **Castlevania: Harmony of Dissonance**, ha participado como productor en todos los juegos subsecuentes de la serie a la fecha, al igual que en otros títulos de la compañía.

Castlevania Judgment / Wii

La persona

Al igual que muchos genios creativos, Koji Igarashi es muy sencillo y está muy lejos de considerarse el clásico "Rock Star", a pesar de ser la persona detrás de muchos éxitos de una de las franquicias más vendidas y conocidas del mundo de los videojuegos. Siempre se le verá en una actitud relajada y tranquila. Es fácil reconocerlo por su estilo de usar barba y bigote, junto con su larga cabellera rizada, pero lo curioso es que en múltiples ocasiones se le ve usando sombreros al estilo de los vaqueros del Viejo Oeste, y además suele traer un látigo, para enfatizar su devoción a **Castlevania.**

Al igual que muchas personalidades, Koji tuvo que empezar desde abajo para llegar a donde está, pues su empeño le ayudó a subir rápidamente los escalones a la fama. Una vez que el joven Igarashi se graduó, buscó trabajo en la industria de los videojuegos. Después de un par de trabas, un mentor suyo le aconsejó trabajar en Konami, donde pudo encontrar un puesto. Curiosamente, a pesar de haber concluido el examen, todavía le faltaban créditos universitarios para trabajar de tiempo completo, así que tuvo que laborar medio tiempo en Konami y seguir estudiando.

Para 1990, Igarashi pudo estar finalmente en la jornada completa, siendo su primer proyecto un videojuego de simulación para el departamento educativo. Dicho título nunca vio la luz, pero el tiempo demostró que no sería el final de IGA en la empresa; poco después pudo ver su primer juego, **Detana!! Twin Bee**, como una realidad. Después de eso, pidió a su jefe un cambio de departamento, el cual fue autorizado debido a las grandes ventas de su primer juego; el área en donde Koji fue aceptado fue nada más y nada menos que en el equipo de desarrollo de **Castlevania**.

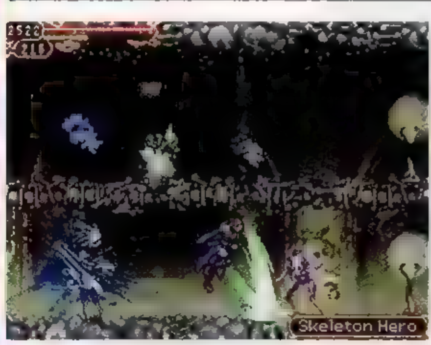
A pesar de sus grandes logros y aciertos en sus decisiones para con la saga inmortal, hay algunos detalles que no han sido del completo agrado para los fans de la serie (no todo puede ser color de rosa, después de todo). Un ejemplo de esto es que al igual que varios aficionados, consideramos que el quitar de la serie canónica a varios juegos simplemente porque él los consideró inconsistentes para la historia, fue por demás un movimiento poco respetuoso para la franquicia. Algunos de estos juegos fueron **Castlevania Legends, Castlevania: Circle of the Moon**, y los dos de N64, aunque últimamente volvió a incorporar a **Castlevania 64** y **Castlevania: Legacy of Darkness**, quizás debido a que decidió incluir a **Cornell** para **Castlevania Judgment**.

Otro detalle que no nos agradó fue el modo de juego de buscar cuartitos en el castillo para sacar el mayor porcentaje y lo repetitivo que ha resultado tener armas o poderes secundarios (que también debes encontrar), pues ha sido la temática predominante en los últimos títulos para los sistemas portátiles de Nintendo; debido a esto, algunos fans les han llamado **"IGAvanias"**. Eso sí, hay que aplaudirle la idea que tuvo de atreverse a adaptar el concepto de la serie a un juego de peleas en **Castlevania Judgment**, el cual quedó por demás impresionante.

El trabajo de IGA le ha dado un toque especial a la saga inmortal; hay opiniones encontradas sobre sus decisiones, pero no cabe duda que la serie ha madurado desde entonces.

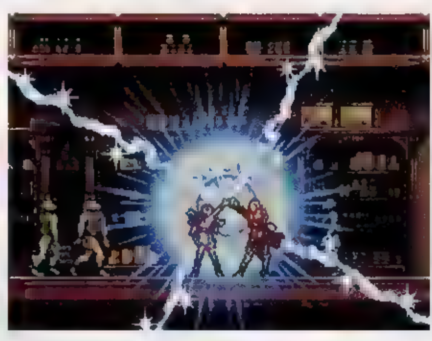
Algunos juegos en los que ha trabajado:

Detana!! Twin Bee, PC-Engine
Castlevania: Symphony of the Night, Play Station
Castlevania: Harmony of the Dissonance, Game Boy Advance
Castlevania: Aria of Sorrow, Game Boy Advance
Castlevania: Dawn of Sorrow, Nintendo DS
Castlevania: Portrait of Ruin, Nintendo DS
Castlevania: Order of Ecclesia, Nintendo DS
Castlevania Judgment, Wii
Castlevania: The Adventure ReBirth, WiiWare



Castlevania: Order of Ecclesia / Nintendo DS

Castlevania: The Adventure ReBirth / WiiWare



Castlevania: Portrait of Ruin / Nintendo DS

Control de los profesionales

Por AXY

La sencillez, virtud de [illegible]

Hola, chavas y chavos, ¿cómo están?; de nueva cuenta les traigo un tema de interés para todos los fans de los videojuegos, el cual espero que les guste. La idea es básicamente conscientizar a aquellos que se dejan guiar por lo aparatoso para juzgar un juego, es decir, piensan en los gráficos y en que si son muy complejos, como si eso fuera condicionante de calidad; digo, sé que a nadie nos gusta que nos den un juego chafa o al vapor, pero hay muchos ejemplos de títulos actuales que no necesitan de hacer tanto circo, maroma y teatro para brillar. Aquí les tengo un par de ejemplos que estarán de acuerdo en que son por demás divertidos e interesantes, siendo su principal característica la sencillez, por encima de todo.

Esta gran obra de arte combina la diversión, la calidad, el compañerismo y la convivencia. Es simplemente perfecto para la familia.

Super Mario Strikers Charged, Wii

A mí me gustan mucho los juegos de deportes, pero inclusive al más aficionado le llega a cansar estar haciendo modificaciones, cambios, checar estadísticas y tantas cosas que traen los juegos de hoy día, especialmente los de fútbol. En este caso, les recomiendo los juegos más "extremos" en donde las reglas que se aplican son mucho más libres y las cosas imposibles le dan un toque especial a los partidos; la mejor recomendación de esto es sin duda el **Super Mario Strikers Charged**, pues combina la emoción del balompié, con la diversión que sólo los personajes del mundo de **Mario** nos pueden dar.

Cuando las reglas son demasiadas, no cabe duda que este tipo de juegos son tu mejor opción. ¡Lo extremo es divertido!

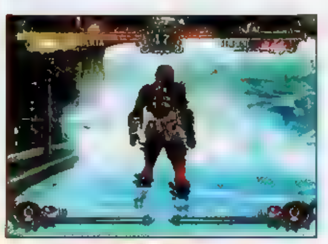
© Nintendo

New Super Mario Bros. Wii

Como siempre, sin dejar sus estándares de calidad, Nintendo se va por lo más sencillo para hacer sus títulos divertidos y muy básicos, así todos los pueden jugar sin problemas y puedes invitar hasta a tus papás a que pasen horas de sano entretenimiento. Un claro ejemplo es el novedoso **New Super Mario Bros. Wii**, que es sumamente recomendable y combina los elementos clásicos de joyas de antaño como "el **Mario** de la colita", con los gráficos y capacidades de su sistema actual. Junta a tu familia o a tus cuates y verás cómo pueden disfrutar de este juego sin tener que memorizar secuencias o comandos complicados; simplemente es una opción que no te puede faltar en casa. Un título primordial para la reta de fin de semana.

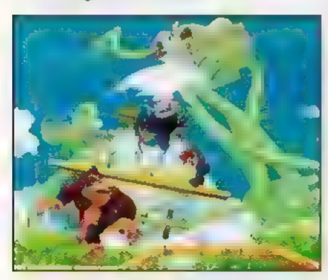
Castlevania Judgment, Wii

Konami decidió darle un giro a la franquicia inmortal, y a la vez, un descanso a su ya trillada serie de juegos de encontrar cuartitos y porcentajes; este juego de peleas brilla más que nada por ser muy sencillo de entender y aprender a jugar; en cuestión de minutos ya estás divirtiéndote y retando porque no tienes que preocuparte demasiado por aprenderte tantos poderes. Eso sí, si deseas dominarlo a un grado mayor, lo puedes hacer, pero no hay tanta ventaja como en otros títulos de pelea, en donde el que más lo ha jugado puede abusar de los demás jugadores.



Super Smash Bros. Brawl, Wii

Hablando de juegos de pelea con temática simple, tenemos aquí un favorito de todos, el cual desde sus inicios, cuando los personajes se veían más "acartonados", ha mantenido un modo de juego extremadamente simple, divertido y apto para todo tipo de videojugadores. Ahora en el Wii, la forma de jugar no ha cambiado y en un *round* o dos, puedes competir sin problemas por su bien pensado *gameplay*, selección de personajes (hay para todos los gustos) y un sinnúmero de formas de jugar. No es sorpresa que sea uno de los títulos clásicos para torneos alrededor del mundo y en nuestras casas, ¿no crees?, y claro, no necesita de miles de poderes, movimientos, sangre o temas fuertes para destacar; como siempre, Nintendo demuestra que la violencia no significa calidad.



Beach Spikers, GCN

Es muy común ver videojuegos basados en deportes como fútbol *soccer*, americano, béisbol, etc., pero pocos son los que se enfocan en el voleyboll. Esta propuesta de Sega simplificó los controles para hacerlo sencillo de aprender a jugar y disfrutar, puedes comenzar a jugar y pasar un buen rato con otros cuatro amigos de manera simultánea, inclusive si no te gustaba tanto este deporte en especial, debido a su genial *gameplay* que no necesita de explotar los encantos de las jugadoras para vender, tal y como pasó con otros juegos que te apuesto a que ni habías notado que eran de voleybol. Este tipo de juegos para cuatro personas son excelentes para las retas entre cuates o tu familia.

Boom Blox, Wii

Este es un juego incomprendido por muchos; para ser sincero, yo me la paso horas jugándolo con mi familia, pues es muy divertido, sencillo y nos reímos a carcajadas con cada situación que se suscita. Es lógico que no compite con **Final Fantasy** en historia o música, ni con un **Zelda** o algo así, pero es de aplaudirse lo bien que está logrado el concepto y cómo aplican muy bien las leyes físicas en este juego. Aquí sólo usas el Remote, dos botones y tu ingenio y destreza para ganar. ¡Chécalo y verás a qué me refiero! Lo mejor de todo, es que además de los numerosos modos de juego que tiene, cuenta con retos adicionales para expertos.

Wii Sports, Wii

Lo sé, ya hay muchos títulos con deportes que basaron su *gameplay* en el de este juego, que a pesar de ser el que viene con el Wii y todo, no deja de entretenernos sobremanera. Intenta invitar a tu papá o a un adulto que no esté familiarizado con los juegos y verás cómo la sencillez de **Wii Sports** hace que cambie su forma de ver los videojuegos, es más, es posible que hasta se ponga a practicar más que tú, ja ja ja. Lo mejor es que el reto siempre va en aumento, pero es tu habilidad la que se incrementa, no los movimientos que debes aprender. La parte que más nos gusta es que son juegos que simplemente no te aburrirán, pues siempre hay un reto por delante, o bien, invita a tus amigos a jugar y no se cansarán.

Mario Kart Wii

Finalmente tenemos otro ejemplo de que cuando se hacen bien las cosas, todos te quieren copiar. Este juego marcó la pauta e inició una tendencia que ha sido sobreexplotada y en la cual pocos han podido destacar, pues todos se parecen. La serie de **Mario Kart** ha sido exitosa desde sus inicios por ser tan fácil de aprender a jugar, pero difícil de dejar a un lado. La última entrega, **Mario Kart Wii**, incluye muchos elementos nuevos que lo hacen competir con cualquier juego del estilo actualmente, pero la distinción real es que es apto para todos los jugadores y conserva el modo de juego que le ha dado el liderazgo desde siempre a esta franquicia tan competitiva.

© Nintendo

[illegible] juegos pueden ser buenos, pero la gran mayoría basa su éxito en la cuestión gráfica (cosa común que [illegible]

EL OJO DEL CUERVO

¿Qué pasa cuando tomas una historia como **Alicia en el País de las Maravillas** y la pones en las manos de Tim Burton? Sin duda, el resultado es una espectacular producción que gustará a los niños... y que disfrutaremos los más grandes. Durante el paso de los años, hemos visto diversas adaptaciones de la obra de Lewis Carroll en cine, televisión o videojuegos, algunas de ellas, como la clásica animada de Disney, muestran un corte más ligero y enfocado para el disfrute de los niños, sin embargo, otras nos muestran una cara madura de esta exquisita obra literaria y, para estas fechas, la nueva versión que dirigió Tim Burton estará proyectándose en las salas de cine, donde veremos una historia fantástica con escenarios que combinan el CGI con actores y el sello característico del cineasta (y no me refiero a Johnny Depp o a Helena Bonham Carter).

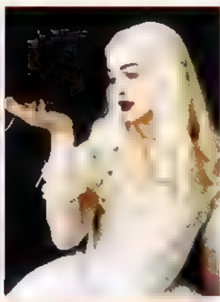
Para la realización de **Alice in Wonderland**, Tim Burton tomó la experiencia que tuvo al convertir la cinta **The Nightmare Before Christmas** a versión 3D, decidiendo que no grabaría su nueva película con cable 3D de inicio, sino que lo haría de forma convencional para luego implementar los detalles tridimensionales que veremos en el cine. La combinación de efectos visuales digitales y los actores reales (sobre pantalla verde) dieron la posibilidad de crear ambientes únicos y llenos de fantasía.

De regreso a la infratierra

También conocida como "**El País de las Maravillas**", la infratierra es un lugar fantástico, donde las cosas se viven y admiran de una forma distinta. El filme de Burton no se fijó en las páginas del libro y en cómo se desarrollan los hechos a través de la visión de cada personaje, sino que vemos a **Alice** más madura, de 19 años donde sus conflictos son distintos a como seguramente los recuerdas. A través de esta aventura, te encontrarás con rostros familiares como el **White Rabbit**, el **Mad Hatter**, el gato y, por supuesto, a la temible **Red Queen**, así como también veremos a nuevos integrantes que le darán luz y color a este viaje tridimensional que te recomiendo ver en su idioma original por su creatividad de frases y comentarios.

Entra a un lugar lleno de maravillas

Walt Disney Pictures retoma la obra **Alice's Adventures in Wonderland** llevándola hacia nuevos horizontes, utilizando tecnología para adentrarnos en un mundo que mágicamente nos describía Lewis Carroll en las páginas de sus libros. Se trata de una visión que dista de las antes realizadas en todo tipo de formatos, pues aborda los hechos años después, en un regreso al lugar de fantasías épicas y dejando de lado a la pequeña niña que se sorprendía de toda cosa nueva que veía para darle mayor profundidad al personaje principal (**Alice**) y en general, crear una historia que no sólo se centre en presentar seres extraños o eventos definidos que no apoyen al sustento de la trama.



En cuanto a las actuaciones, Johnny Depp logra nuevamente un buen papel al caracterizar al **Mad Hatter**, imprimiéndole más personalidad y profundidad en diálogos y gestos, mientras que Mia Mawikowska, una joven actriz australiana que, a pesar de su corta carrera y edad, consiguió un buen trabajo al encarnar a **Alice**. También veremos a Helena Bonham Carter (dándole vida a la enérgica **Red Queen**, quien no se tentará el corazón para decir su frase clásica "¡Que le corten la cabeza!". En concreto, **Alice in Wonderland** es un viaje épico fantástico para encontrar el verdadero destino de Alicia, así como ayudar a los habitantes de la infratierra para terminar con el reinado de la **Red Queen**.

Wonderland, 10 años depués

La historia de la película comienza con una gran fiesta a la que **Alice** es invitada, justo en la mansión en donde ella vivió su niñez, pero de un momento a otro, todo cambia para la chica cuando se da cuenta que durante el evento, la mayor noticia sería que la pedirían en matrimonio. **Alice** entra en conflicto porque aún no está lista para un cambio de tal magnitud y sale corriendo del lugar. En el camino se topa con el **White Rabbit** (una criatura curiosa que tiene vestimenta y a quien el tiempo se le viene encima) y decide seguirlo hasta el tronco de un árbol, un punto que será la entrada a Wonderland, donde ella ya estuvo hace una década, pero de lo cual no recuerda a nada ni a nadie. El País de las Maravillas solía ser un lugar pacífico y de ensueño, pero todo cambió cuando la **Red Queen** derrocó a su hermana, la **White Queen**, provocando que la magia y tranquilidad se desvanezcan y el reino se convierta en todo lo opuesto, transformando las vidas de sus habitantes y rodeándola de calamidades y prohibiciones. Todas las criaturas de este espectacular sitio tienen la esperanza de que **Alice** les ayude a vencer a la **Red Queen**, al mismo tiempo que tratarán de conseguir que ella recupere sus recuerdos que se encuentran dormidos en su memoria.

Para el desarrollo de esta historia, se recrearon ambas obras de Lewis Carroll, **Alice in Wonderland** (1865) y **Through the Looking-Glass** (1871), así como también se agregan nuevos elementos que complementan la visión del autor. Sin duda, una grata recomendación para ir con los amigos o familia al cine y disfrutar del derroche visual en 3D.

Tim Burton.
Linda Wolverton (*Screenplay*), Lewis Carroll (Libro).
Mia Wasikowska **(Alice Kingsley)**, Johnny Depp **(The Mad Hatter)**, Helena Bonham Carter **(The Red Queen)**, Ann Hathaway **(The White Queen)** y Michael Sheen **(The White Rabbit)**.
(A) Apta para todas las edades.

Libera tu mente de la esclavitud

Anteriormente ya te había dado un avance de esta película, pero ahora aprovechando su lanzamiento en DVD entraremos más a detalle de lo que aporta **Gamer** a la idea de los juegos de video y la proyección hacia un futuro donde las tecnologías logran experiencias de entretenimiento mucho mayores a las que conocemos ahora. **Gamer** es una película de acción estelarizada por Gerard Butler en el papel de **Kable**, un prisionero condenado a pena de muerte por homicidio... ¿inocente, culpable?

La cuestión es que fue captado en video, pero la respuesta tiene que ver mucho con una empresa dedicada al "juego en línea" que dirige **Ken Castle**, un magnate creador de un sistema llamado **Society** (tipo **Second Life**), donde los personajes que controlas dentro del juego, resultan ser humanos reales a quienes se les implanta un dispositivo en el cerebro para que se habilite la opción de control a distancia (convirtiéndose en marionetas y haciendo justo lo que el usuario desee) en cuanto entren al perímetro del juego. Para su desarrollo, en **Gamer** tomaron como base los juegos de combate masivo en línea, en específico los militarizados, incluso en algunos momentos puedes ver cómo la visión del personaje indica también elementos parecidos a los que nosotros tenemos en pantalla. En conclusión, **Gamer** es una buena película con bastante acción, explosiones y persecuciones que de seguro disfrutarás.

© 2009 Lionsgate

juego virtual llamado Slayers.

Gamer (2009)

Mark Neveldine, Brian Taylor.

Mark Neveldine, Brian Taylor.

John Leguizamo **(Freek)**, Gerard Butler **(Kable)** Alison Lohman **(Trace)**, Michael C. Hall **(Ken Castle)** y Milo Ventimiglia **(Rick Rape)**.

(B) Adolescentes y adultos.

El surgimiento de Slayers

El mismo principio fue utilizado para crear **Slayers**, un nuevo concepto en juego de combate en línea, donde el jugador controla a un sentenciado a muerte. Si el prisionero sobrevive a 30 combates, quedará libre. **Kable** lleva 28 juegos invicto, está a punto de ganar su libertad, pero **Castle** hará hasta lo imposible por evitar que ello ocurra y demostrar la verdadera intención que tiene esta forma de control en sus planes futuros. Acción, balazos, explosiones y múltiples referencias a videojuegos son la clave de esta cinta hollywoodense.

Ya con esta me despido, cuatachos. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echarle un ojo al blog, página de Internet, foros y, por supuesto, en nuestro Twitter (@revistaCN). Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF. ¡Hasta la próxima y feliz día del niño!

¡Gánate un DVD de la película Gamer!

Club Nintendo y **ZC Entertainment** te regalamos cinco DVD de la cinta Gamer; lo único que debes hacer para ganarlo es enviarnos un correo electrónico con las respuestas correctas de la siguiente trivia, y listo; si eres de los primeros en hacerlo, estarás disfrutando de esta película.

1.- ¿En qué otra película ha participado Gerard Butler?
2.- Menciona tres títulos de competencia *multiplayer* (*online*) en consolas Nintendo.
3.- ¿Cuál es el nombre del protagonista de la película?

Bases:

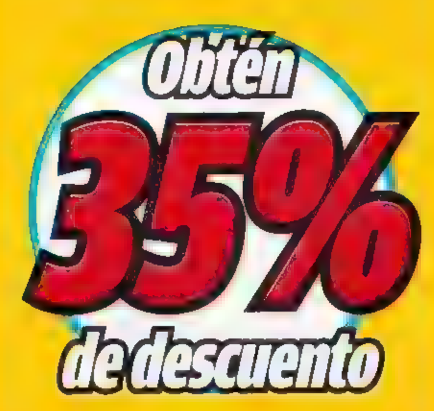
Simplemente mándanos un correo a dvdgamer@clubnintendomx.com con el título "Trivia DVD". Los primeros correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán alguna de las cinco películas (sólo para mayores de 18 años). Se aceptarán correos del 5 al 9 de abril del 2010 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección edad y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida (promoción válida sólo para México DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 12 de abril del 2010, para darte la fecha y horario de la entrega de los premios en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de abril. Los empleados y familiares de Editorial Televisa y Nintendo no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 15 de enero de 2010. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de



Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$210

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90

o al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

Suscríbete on-line

www.tususcripcion.com

Vigencia: mayo 8 de 2010

CLUB19/04-2760

¿Qué hay dentro de...?

por Spot

Juegos con origen diferente

© Nintendo

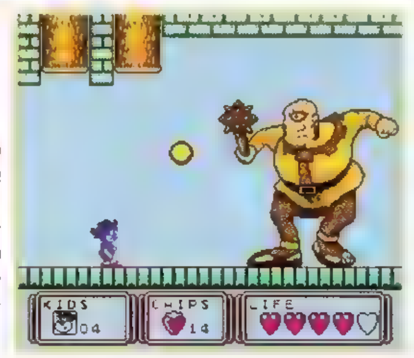
¡Saludos, colegas del control! Ya hemos hablado de muchos temas interesantes, sobre personajes, sus historias, armas y no sé qué más. En esta ocasión quiero darle un pequeño giro a esta sección para que hablemos de esos detalles que, para los videojugadores casuales, tal vez no sean de gran relevancia, pero para los verdaderos fans, son datos interesantes que bien vale la pena recordar y tomar en cuenta. Me refiero no a aprenderse de memoria toda la historia de un peleador, sino más bien, aquellos datos sobre los juegos, las consolas, y otras cosas que despiertan nuestra curiosidad y alimentan nuestros conocimientos sobre cultura de videojuegos. Pon pausa un momento para que leas este artículo y engrandezcas tus conocimientos como sólo los buenos jugadores lo saben hacer.

Star Fox Adventures

Dinosaur Planet fue un proyecto para el N64 que no tenía relación alguna con la serie **Star Fox**; la historia se centraba en un zorrito de nombre **Sabre** y una zorrita llamada **Krystal**, quienes vivían aventuras junto a sus compinches **Tricky** y **Kyte**; ellos eran guiados por un mago conocido como **Randorn**, padre de **Sabre** y padre adoptivo de **Krystal**. Nintendo vio la similitud de los personajes y decidió revivir el proyecto trasladándolo al Nintendo GameCube, pero obviamente adaptándolo a la franquicia de **Star Fox**, por lo que **Sabre** fue sustituido por **Fox McCloud**, y **Krystal** sólo fue rediseñada; el mago padre de ambos se perdió en el olvido y los acompañantes también sufrieron ligeros cambios. El resultado fue muy bueno, aunque para ser sinceros, se perdió un poco el estilo de la serie, especialmente en cuestión de las escenas de naves.

Kid Klown in Night Mayor World

Otro caso fue el de un juego que iba a salir llamado **Mickey Mouse III: Dream Balloon**, para Famicom, e iba a ser parte de la serie de juegos del famoso ratón; debido a problemas de licencia, tuvo que ser modificado y finalmente fue conocido como **Kid Klown in Night Mayor World**, del cual aparecieron otras versiones. Es curioso cómo un personaje puede ser creado para "rellenar" la ausencia de otro, ¿no creen?



Ninja Gaiden Shadow (GB)

La saga original del **Ninja Dragon**, **Ryu Hayabusa**, fue originalmente lanzada para el NES, pero hubo una versión para el arcano Game Boy monocromático que se tituló **Ninja Gaiden Shadow**, la cual difería un poco en el modo de jugar con el ninja. Obviamente, la razón de esto es que realmente iba a ser una adaptación de **Shadow of the Ninja**, de NES, pero finalmente se tomó la decisión de mejor adaptarlo para que fuera una secuela de la trilogía original de **Ninja Gaiden**. Siendo ambas franquicias historias de ninjas, no hubo mayor problema y el cambio fue muy bien recibido por los fans a quienes nos gustó tener este juego para GB.

Conker´s Bad Fur Day (N64)

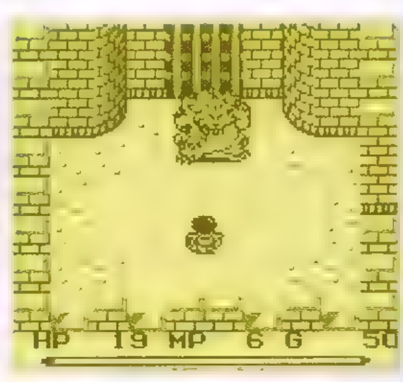
La mayoría de los juegos que incluimos aquí fueron adaptados o revividos con cambios más que nada en personajes e historia para que sean conocidos como otra franquicia, pero en este caso, el cambio fue dramáticamente distinto. Originalmente, se iba a llamar **Conker´s Quest** y posteriormente, **Twelve Tales: Conker 64**, en donde la ardillita iba a vivir coloridas aventuras muy al estilo de juegos como **Banjo-Kazooie** y **Diddy Kong Racing**; debido a que el título iba a resultar otra jornada de buscar 1000 ítems para abrir puertas en medio del arco iris y prados verdes. En Rare decidieron darle un giro inesperado y convirtieron este juego en una aventura llena de humor negro, temas subidos de tono, mucha violencia, y quitaron el exceso de estar juntando cositas para poder avanzar, cosa que ya era cansada en los cartuchos de ese tiempo. El resultado fue uno de los mejores juegos del sistema, el cual además traía un modo para varios jugadores, que a la fecha es uno de los mejores para la reta de fin de semana.

Contra Force (NES)

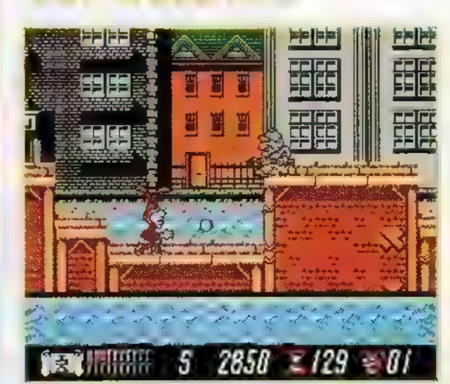
Al jugar este título se notaba a leguas que el *gameplay* no era similar al 100% a las entregas anteriores de la serie; el porqué es simple: realmente no fue concebido de origen como un **Contra**. Inicialmente, iba a llamarse **Arc Hound**, pero no fue concluido como tal; por esta razón, se convirtió en una aventura "aparte" de la serie y sólo se le antepuso el nombre de **Contra Force** para poder venderlo.

Final Fantasy Legend (GB)

En Japón se lanzó el primer RPG para el Game Boy clásico, que también fue la primera entrega de la serie **SaGa**; su nombre fue **Makai Toushi SaGa** y fue un éxito total en 1989. Posteriormente, fue traducido para darse a conocer al resto del mundo, pero para asegurar su éxito decidieron lanzarlo como **Final Fantasy Legend**, aunque no tenía relación alguna con la franquicia, pero fue recibido con agrado por los fans, aunque algunos a la fecha, ni sabían su origen verdadero, y algunos posiblemente ni lo conocieron.



Yo! Noid (NES)



El caso de este juego es algo similar; en Japón fue lanzado el título **Kamen no Ninja Hanamaru** para el Famicom en 1990; poco después, se decidió utilizar este juego para localizarlo para el Continente Americano, pero cambiando casi en su totalidad los enemigos, personajes y elementos de acuerdo con el personaje **Noid**, quien era la mascota de Domino´s Pizza en ese entonces. El juego sigue siendo bueno, pero no todos conocen la verdadera historia detrás de lo que se ve en pantalla.

Super Mario Bros. 2 (NES)

Yume Kojo: Doki Doki Panic

Este tal vez sea el más conocido de los ejemplos de juegos que alcanzaron su mayor auge y popularidad al ser convertidos en una franquicia diferente. En un principio, la secuela del popular **Super Mario Bros.** era tan similar a su predecesor, que decidieron no lanzarlo al Continente Americano; en vez de eso, tomaron un título llamado **Yume Kojo: Doki Doki Panic** y le cambiaron los personajes por estrellas del mundo de **Mario**, por esta razón, es tan distinto en su *gameplay* a los demás títulos de la serie. Curiosamente, y después de su éxito, se relanzó en Japón como **Super Mario USA**.

Hay otros títulos que no tuvieron la suerte de ser ni siquiera rescatados para convertirse en una entrega más de otra franquicia; tal vez pronto les hable acerca de los juegos que fueron cancelados para los diversos sistemas.

Cambiar es bueno

Es sorprendente la cantidad de juegos que pasaron por esto; pues no siempre se dan a conocer dichas situaciones, pero es interesante saber que así fue realmente en un principio. Si tienes algún ejemplo de esto, no dudes en escribirnos, pues la cosa es retroalimentar nuestros conocimientos de cultura de videojuegos, ¿no crees? También esperamos tus cartas con temas que desees que tratemos más a fondo, para que todos podamos conocer más y ser mejores videojugadores cada vez. ¡Hasta la próxima, chavos!

EL ARTE de Sonic & SEGA All-Stars Racing

Después de varios años destacando en varios géneros, algunos personajes de SEGA se dan cita en un nuevo reto, un título de carreras en el que lo importante no es estar en primer lugar, sino mantenerte ahí hasta el final de la carrera. Cada competidor tiene diferentes cualidades que debes aprender a explotar para sacar ventaja en las pistas a tus competidores, sin duda una gran opción para jugar en tu Wii con tus amigos, no puedes dejarla pasar por nada.

Aiai

Origen: **Super Monkey Ball** / GameCube / 2002

Directamente de la serie **Super Monkey Ball** que conociéramos en Nintendo GameCube, tenemos a **Aiai**, un personaje cuyo vehículo te ayudará a tomar ventaja en la pista.

Billy Hatcher

Origen: **Billy Hatcher** / GameCube / 2003

Este es uno de los personajes más balanceados que podrás encontrar en el juego, ideal para que puedas adaptarte al estilo de las carreras; ampliamente recomendable.

Ryo Hazuki

Origen: **Shenmue** / 2000

Seguramente que pocos concoen a **Ryo**, pero lo cierto es que protagonizó uno de los mejores juegos que se hayan visto en años, **Shenmue**.

Amigo

Origen: **Samba de Amigo**/ Wii / 2008

Hace un par de años vimos en Wii la adaptación de este gran título, en el que juegas usando los controles como maracas; pues bien, **Amigo** ahora nos demuestra su perfil como piloto.

Amy Rose

Origen: **Sonic CD** / 1993

De ninguna manera podía quedar fuera este personaje del universo de **Sonic**, es muy ligera, queda en desventaja con personajes pesados, pero su velocidad lo compensa.

Big the Cat

Origen: **Sonic Adventure**/ 1998

Tal vez sea de los personajes menos conocidos del juego, pero lo cierto es que ya tiene sus años en el medio, pues debutó hace más de una década al lado del erizo azul.

Knuckles

Origen: **Sonic the Hedgehog 3** / 1994

Gracias a las apariciones que ha tenido en juegos recientes, la popularidad de este personaje se ha elevado considerablemente, volviéndolo indispensable en esta competencia.

Tails

Origen: **Sonic the Hedgehog 2** / 1992

Si lo que quieres es tener la ventaja en cuanto a velocidad, tu mejor opción es **Tails**, quien gracias a su excelente movilidad te colocará en los primeros puestos de la carrera.

El realizar los autos de los personajes es un largo proceso que puedes conocer gracias a estos bocetos que te presentamos; realmente es de admirarse.

Sonic

Origen: **Sonic the Hedgehog** / 1991

La estrella de SEGA usa un verdadero bólido azul que puede competir contra cualquier personaje gracias a sus dimensones; sin duda es un candidado a ver la bandera a cuadros.

Shadow

Origen: **Sonic Adventure 2** / 2001

Ha sido de las revelaciones más gratas de la serie, un erizo similar a **Sonic** pero con una actitud más rebelde, que le permite ser líder en momentos clave.

Dr. Eggman

Origen: **Sonic the Hedgehog** / 1991

El enemigo por excelencia de la serie de **Sonic** no se iba a quedar cruzado de brazos mientras todos se divertían, por lo que ha decidido ingresar a la carrera con un transporte muy peculiar.

Zobio & Zobiko

Origen: **House of the Dead Series**/ 2009

Dando el toque de humor que todo juego debe poseer, tenemos esta pareja que en su juego original debían escapar para no ser eliminados, así que tienen experiencia corriendo..

SmackDown VS RAW 2010

Secretos

Para obtener los siguientes resultados, consulta la lista que encontrarás abajo y realiza lo que se indica.

"The Million Dollar Man" Ted DiBiase
En "Randy Orton's RTWM", vence a Ted DiBiase Jr. en Wrestlemania y noquea a "The Million Dollar Man" al terminar el encuentro.

Atuendo alterno para Chris Jericho
Semana seis de "HBK's RTWM", consigue que Chris Jericho sangre.

Traje alterno para Edge
Sexta semana de "Edge's RTWM", gana en menos de tres minutos.

Vestimenta alterna para JBL
Semana ocho de "HBK's RTWM", gana el encuentro en menos de cuatro minutos.

Vestuario alterno para Mickie James
Sexta semana de "Mickie James' RTWM", vence a Michelle McCool en menos de tres minutos.

Atuendo alterno para Mr. Kennedy
En "Edge's RTWM", elimina a Mr. Kennedy del Royal Rumble.

Traje alterno para Mr. McMahon
Quinta semana de "Create-A-Superstar's RTWM", pasa por lo menos un minuto del encuentro fuera del ring.

Vestimenta alterna para Natalya
Novena semana de "Mickie James' RTWM", elige a Kendrick en lugar de Natalya. Después, en la semana 10, gana el encuentro sufriendo el mínimo de daño.

Vestuario alterno para Santino Marella
Doceava semana de "Create-A-Superstar's RTWM", consigue un lanzamiento satisfactorio desde lo alto de las cuerdas.

Atuendo alterno para Shawn Michaels
Cuarta semana de "HBK's RTWM", golpea a ambos oponentes con la música Sweet CHIN.

Traje alterno para Shawn Michaels (DX, opción 1)
Décima semana de "HBK's RTWM", acepta el enfrentamiento del retiro, después, en la onceava semana, logra que tu pareja sea el "Legal man longer".

Vestuario alterno para Shawn Michaels (DX opción 2)
Décima semana de "HBK's RTWM", declina el encuentro por el retiro, después, en la semana 11, ejecuta tres ataques en equipo doble.

Vestimenta alterna para The Brian Kendrick
Novena semana de "Mickie James RTWM", elige a Natalya en lugar de Kendrick. Posteriormente, en la semana 12, gana el encuentro sin utilizar un movimiento de firma o terminal.

Atuendo alterno para Vince McMahon (cabeza de pollo)
Gana el encuentro en WrestleMania Match en "Create-A-Superstar's RTWM".

Traje alterno para Miz y Morrison (vestimenta de calle)
Semana 11 de "Brand Warfare's RTWM", gana el encuentro ya sea como Triple H o John Cena.

Cinturón de Campeón de Campeones
Gana en Wrestlemania en "Brand Warfare's RTWM".

Cowboy Bob Orton
Novena semana de "Randy Orton's RTWM", no uses ningún strike en tu pelea.

Dusty Rhodes
En "Randy Orton's RTWM", vence a Cody Rhodes en WrestleMania y noquea a Dusty después del encuentro.

Eve
Segunda semana de "Mickie James' RTWM", rinde o vence por conteo a Maryse.

Ezekiel Jackson
Tercera semana de "Create-A-Superstar's RTWM", arroja a cada oponente fuera del ring por lo menos una vez.

Figuras roja y verde como personajes jugables
Semana tres de "Randy Orton's RTWM", rechaza la ayuda de Cody Rhodes y luego regresa tres de los ataques de Batista.

Cuarto de interrogación para Backstage Brawl
Completa el Shawn Michaels RTW.

Jesse
Segunda semana de "Edge's RTWM", golpea a cada oponente con un ataque final.

Traje alterno para John Cena (ropa de calle)
Cuarta semana de "Brand Warfare's RTWM", debes poner a Kane sobre las mesas en menos de 2:30 con John Cena.

Guardarropa en Backstage Brawl
En "Edge's RTWM", en No Way Out, arrastra a Mr. Kennedy sobre el Big Show y realiza la cuenta de tres.

Mr. McMahon (personaje jugable)
Onceava semana de "Edge's RTWM", pon a Triple H sobre la mesa de anuncios.

Vestimenta alterna para Randy Orton
En "Randy Orton's RTWM", en No Way Out, aplícale un RKO a Dusty Rhodes.

Evento Road to Wrestlemania "Skip"
Doceava semana de "Randy Orton's RTWM", ocupa menos de dos minutos en el ring como una superestrella legal.

Santino Marella historia de diseñador
Semana 11 de "Create-A-Superstar's RTWM", alcanza los 500 grados por lo menos en cuatro ocasiones.

Entradas "Tag" de los Hardys, DX, Morrison y The Miz
Segunda semana de "Brand Warfare's RTWM", debes ganar la Royal Battle ya sea como Triple H o John Cena.

The Rock
Completa el evento Road to Wrestlemania con Edge.

Atuendo adicional para Triple H (DX)
Sexta semana de "Brand Warfare's RTWM", gana tu encuentro en menos de tres minutos como Triple H.

Trish Stratus
Completa el evento Road to Wrestlemania con Mickie.

Oficina de Vinces en Backstage Brawl
Sexta semana de "Create-A-Superstar's RTWM", gana tu encuentro.

Códigos

Ingresa en la pantalla de *cheats* e introduce los siguientes códigos, pero toma en cuenta que el sistema reconoce mayúsculas y minúsculas.

CÓDIGO	SECRETO
Bow Down	Traje adicional para HBK/Shawn Michael.
CENATION	Vestimenta adicional para John Cena.
ViperRKO	Vestuario adicional para Randy Orton.
Milan Miracle	Traje adicional para Santino Marella.
Suck IT!	Vestimenta adicional para Triple H.
The Great One	Activa a "The Great One", The Rock.
BonusBrawl	Habilita las escenas backstage: Dirt Sheet Set y la oficina de Mr. McMahon.

Habilidades extra

La mayoría de las habilidades estarán disponibles desde el momento en que diseñes a tu luchador o diva, muchas otras más son activadas mediante el aumento de tus estadísticas, una vez que las consigas, las podrás activar en la opción de crear habilidades.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Durabilidad	Debes conseguir una puntuación de 85 en el atributo "Durability".
Ataque Exploder Tunbuckle	Necesitas conseguir que tu atributo "Speed" llegue a una puntuación de 75.
Favorito del fan	Logra que tu puntuación de "Charisma" alcance los 80.
Ataque Fire Up	Consigue que tu rating general llegue a 90.
Golpe Hardcore Resurrection	Debes lograr una puntuación "Hardcore" de 90.
Movimiento Kip-Up	Necesitas conseguir una puntuación "Technical" de 85.
Ataque Lock Pick	Logra una puntuación de "Submission" de 80.
Especialista de objetos	Consigue una puntuación "Hardcore" de 70.
Resistencia	Necesitas un rating general de 92 puntos.
Golpe fuerte	Debes conseguir una puntuación de 85 en "Strike".

Zombies Ate My Neighbors

Wii / Consola Virtual (SNES)

Passwords

Entra a la pantalla de passwords e ingresa el código que prefieras para obtener los diferentes secretos.

PASSWORD	SECRETO
B F C B	Nivel 13.
F K Y Q	Nivel 17.
D X B R	Nivel 21.
P Y L Q	Nivel 25.
Y L Z D	Nivel 29.
L J Q J	Nivel 33.
F Z V M	Nivel 37.
F R P J	Nivel 41.
B L H R	Nivel 45 con todas las 10 víctimas.
X H R S	Nivel 5.
N B G W	Nivel 9.
W B G R	Nivel 9 con todas las 10 víctimas.
B C D F	Nivel secreto.

Super Return of the Jedi
Wii / Consola Virtual (SNES)

Passwords
Los siguientes *passwords* te transportarán directamente al escenario que elijas en la dificultad marcada.

PASSWORD	SECRETO
LBRHFR	Attack On Sail Barge (BRAVE)
WDSMNNB	Emperor's Chamber (BRAVE)
WDSMNN	Emperor's Chamber (BRAVE)
HLQMVL	Emperor's Chamber (EASY)
PPNNZY	Emperor's Chamber (JEDI)
GRMJYX	Endor (BRAVE)
QDQGKH	Endor (EASY)
MFWHQM	Endor (JEDI)
TLVHFT	Ewok Village 1 (BRAVE)
QYXYHB	Ewok Village 1 (EASY)
XNHPSF	Ewok Village 1 (JEDI)
NVBJJH	Ewok Village 2 (BRAVE)
LFWLTQ	Ewok Village 2 (EASY)
KQMLXP	Ewok Village 2 (JEDI)
BGSWLD	Final Stage (EASY)
ZZSTXZ	Final Stage (EASY)
TXQLTM	Final Stage (JEDI)
VKCDFD	Inside Barge (BRAVE)
VKCDFD	Inside Barge (EASY)
XXVPBG	Inside Barge (JEDI)
KXVZZD	Inside Death Star (BRAVE)
BPFFZQ	Inside Death Star (EASY)
DSFYGD	Inside Death Star (JEDI)
GPTDZC	Inside Sail Barge (BRAVE)
JVPLHP	Jabba's Hall (BRAVE)
ZJLMRJ	Jabba's Hall (EASY)
YQYHJN	Jabba's Hall (JEDI)
VDLBGG	Jabba's Palace (BRAVE)
LZLKJF	Jabba's Palace (EASY)
ZPNKKZ	Jabba's Palace(JEDI)
ZKQHQD	Millenium Falcon I (BRAVE)
CPMRZY	Millennium Falcon I (EASY)
CPMRZV	Millennium Falcon 1 (EASY)
VCYNNP	Millennium Falcon 1 (JEDI)
BWHPHZ	Millennium Falcon 2 (BRAVE)
RMNVLC	Millennium Falcon 2 (EASY)
NJHPHL	Millennium Falcon 2 (JEDI)
CDWLTY	Power Generator (EASY)
BPSDVS	Power Generator (JEDI)
MKYXVN	Rancor Pit (BRAVE)
VTYMZX	Rancor Pit (EASY)
BZGBJX	Rancor Pit (JEDI)
LBRHRF	Sail Barge (BRAVE)
QZNFPP	Sail Barge (EASY)
MSDZZR	Sail Barge (JEDI)
WCBMKS	Shield Generator (BRAVE)
WCBMKS	Shield Generator (EASY)
DDDQYZ	Speeder Bike (BRAVE)
ZCTKFC	Speeder Bike (EASY)
CQQBKP	Speeder Bike (JEDI)
BGFSMH	Tattoine (BRAVE)
RLGQMN	Tattoine (EASY)
RRSBTS	Tattoine (JEDI)
MKZYDP	Tower (BRAVE)
RVKFKG	Tower (EASY)
BZCBCB	Tower (JEDI)
KHWKCB	Tower Entrance - Vader (BRAVE)
VQXDQJ	Tower Entrance - Vader (EASY)
VGKSNJ	Tower Entrance - Vader (JEDI)

No More Heroes 2: Desperate Struggle
Wii

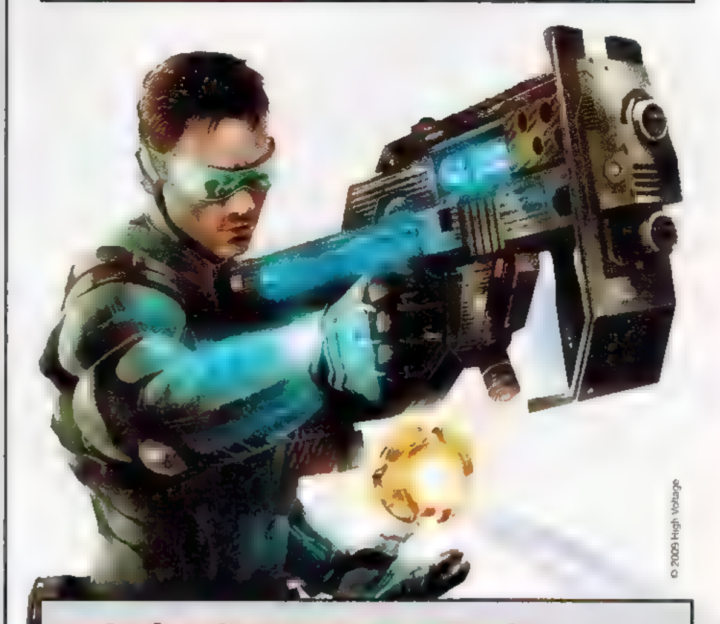
Opciones extra

SECRETO	¿CÓMOACTIVAR?
Bitter Mode	Completa el juego en la modalidad Sweet o Mild.
BJ5 Video	Derrota el juego BJ5, después, selecciónalo en el menú de la televisión.
Death Match (Boss Rush)	Finaliza el juego, después, selecciónalo en el menú de la televisión.
E3 Trailer	Termina el juego, después, selecciónalo del menú de la televisión.
No Jacket	Completa todas las misiones "Revenge".

The Conduit
Wii

Logros

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Annihilator Award	Elimina a 1000 enemigoss en Single Player Campaign.
Campaign Award	Completa todas las misiones en la Single Player Campaign.
Carbonizer Mk16 Award	Adquiérela al eliminar a 250 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
Deatomizer Mk4 Award	Consíguela al eliminar a 250 enemigos con esta arma en el Single Player Campaign.
Deatomizer Mk9 Award	Obtenla al eliminar a 100 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
Drone Hunter	Adquiérela al eliminar a 250 enemigos de este tipo en la Single Player Campaign.
Frag Grenade Award	Obtenla al eliminar a 250 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
Hive Cannon Award	Logra este objetivo al eliminar a 250 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
HVS45 Award	Adquiérela al eliminar a 100 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
Invader Hunter	Logra este objetivo al eliminar a 25 enemigos de este tipo en la Single Player Campaign.
Med-Mite Hunter	Adquiérela al eliminar a 125 enemigos de este tipo en la Single Player Campaign.
MP5KA4 Award	Obtenla al eliminar a 250 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
Para-Mite Hunter	Logra este objetivo al eliminar a 75 enemigos de este tipo en la Single Player Campaign.
Puppet Hunter	Consíguela al eliminar a 250 enemigos de este tipo en la Single Player Campaign.
Radiation Grenade Award	Obtenla al eliminar a 250 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
SCAR Award	Logra este objetivo al eliminar a 250 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
Secret Master	Encuentra todos los secretos en la la Single Player Campaign.
Shrieker Award	Consíguela al eliminar a 250 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
Skimmer Hunter	Adquiérela al eliminar a 100 enemigos de este tipo en la Single Player Campaign.
SMAW Award	Obténla al eliminar a 250 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
SPAS 12 Award	Logra este objetivo al eliminar a 250 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
Storm Scarab Hunter	Consíguela al eliminar a 50 enemigos de este tipo en la Single Player Campaign.
Strike Rifle Award	Adquiérela al eliminar a 250 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
Striker Award	Logra este objetivo al eliminar a 100 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
Tear-Mite Hunter	Consíguela al eliminar a 250 enemigos de este tipo en la Single Player Campaign.
Therm-Mite Hunter	Logra este objetivo al eliminar a 200 enemigos de este tipo en la Single Player Campaign.
TPC Launcher Award	Adquiere esta recompensa al eliminar a 250 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
Trust Hunter	Obtenla al elimnar a 200 enemigos de este tipo en la Single Player Campaign.
USP45 Award	Consigue este objetivo al eliminar a 250 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.
Warp Pistol Award	Logra este objetivo al eliminar a 250 enemigos con esta arma en la Single Player Campaign.



Galerías de Arte Conceptual

Los Trust Disk estarán dispersos en ciertas misiones y para conseguirlos debes escanearlos con el ASE.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Galería 1	Colecciona 10 Trust Disks.
Galería 2	Junta 20 Trust Disks.
Galería 3	Obtén 30 Trust Disks.
Galería 4	Reúne 40 Trust Disks.
Galería 5	Consigue 50 Trust Disks.
Galería 6	Adquiere 60 Trust Disks.

CLUB NINTENDO

Ya estamos de regreso en esta sección que está hecha por fans y para fans de Nintendo y Club Nintendo. Nuevamente queremos agradecerles por enviarnos sus fotografías donde muestran su pasión por los videojuegos. Recuerda que también puedes enviarnos tu *cosplay* o curiosidades que hayas creado tú mismo mostrando tu creatividad; también te invitamos a participar en los foros para responder a las encuestas.

Esta es la cuenta de correo electrónico a la que debes mandar tus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerda que para que garantices su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Colección

Mariomanía

Consolas de varias generaciones, cartuchos, calcomanías y, por supuesto, revistas de Club Nintendo desde la número uno, son parte de la colección que nos muestra Miguel A. Hernández.

Piñata

Dale, dale, dale...

Un elemento clásico para las fiestas infantiles: la piñata. En esta ocasión, Luis Fernando Ramírez aprovecha su pasión por Nintendo y eligió a **Kirby** como su opción.

Colección

Generación Nintendo

Carlos Castro nos comenta que ha tenido la fortuna de seguir a Nintendo a lo largo de su historia (desde el NES) y orgullosamente nos muestra todos sus juegos.

Figuras

Luigi & Knuckles

Dos personajes populares del universo de los videojuegos es lo que nos enseña Luis Sánchez.

Colección

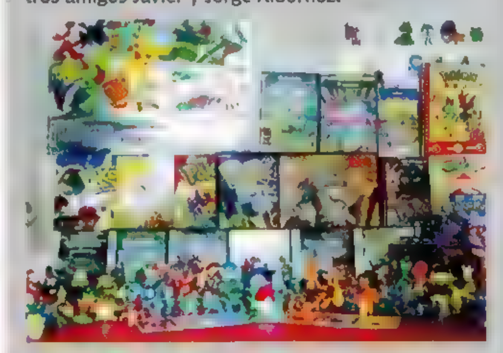
De música y videojuegos

Los hermanos Juan y Diego Morgado nos presentan su colección de peluches, accesorios y videojuegos donde también vemos un **DJ Hero**.

Colección

Pokémon

No cabe duda que la serie **Pokémon** es una de las más fuertes y consentidas para los fans, como nuestros amigos Javier y Jorge Albornoz.



Figuras

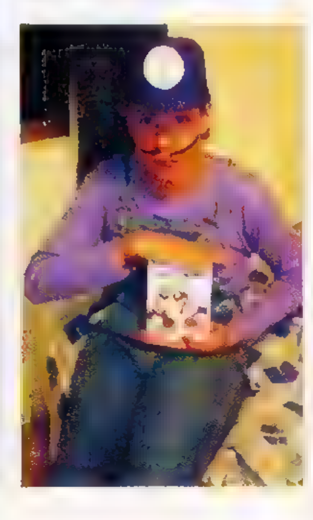
It´s me, Yoshi!

Esta es una pequeña muestra de los personajes favoritos de Leonardo Delgadillo.

Cosplay

Waluigi

Gabriel Ávalos muestra su afición por **Waluigi**, uno de los más recientes antihéroes de Nintendo a quien hemos visto en múltiples juegos de Nintendo e incluso como personaje de soporte en **SSB. Brawl**.



Colección

Una mirada al mundo de **Mario**

Patricio Baeza muestra una ojeada al Mushroom kingdom, donde hasta un fondo de escenario le hizo para que estuviera más acorde con sus coleccionables.

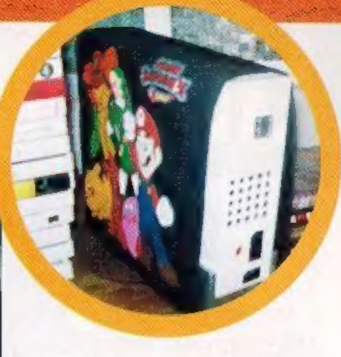
De Peluche

Coleccionables

Mario y **Luigi**, además de la versión de **Mario Pinball** son parte de los tesoros de Giovanni Alejandro Pun desde Jalisco.

Creatividad

Para protegerse del polvo



Ramiro Vázquez nos comenta que esta funda para Wii fue obra de su hermana Diana, quien la diseñó, cortó y pintó a mano. Muchas felicidades por tu trabajo, luce muy bien.

Funtastic Series

Recordando al Nintendo 64

Las consolas de colores surgieron desde el Game Boy para Ninendo y ya en el Nintendo 64 vimos una línea de varias tonalidades transparentes, como el que muestra Esteban Villasana.

Colección Nintendo

¡En sus marcas, listos, fuera!

Mario Kart es uno de los títulos fuertes de Nintendo y por ello forma parte de la colección de Matías Martini. También apreciamos a **Diddy** y a **Dialga**, a quien vimos en **Pokémon Diamond**.

Colección

Revistas y juegos

Eduardo Tena comenta que lo que vemos es sólo parte de su colección y que es fan de **Pokémon** y de **The Legend of Zelda**; ¿ya vieron la ocarina?, está genial, ¿no?

Los foros de nuestra revista son un elemento fundamental en la gran comunidad que es Club Nintendo, por lo que de ahora en adelante publicaremos los mejores temas que se hayan posteado. Así que no pierdas tiempo, ingresa a los foros y muéstranos tu talento para opinar.

Encuestas en los foros

¿Qué película esperas más para este año?

Toy Story 3	57%
Prince of Persia	26%
Alice in Wonderland	15%
The Clash of Titans	2%

¿Hasta dónde llegará México en el Mundial de Futbol?

Cuartos de Final	35%
Octavos de final	23%
Final	22%
Fase de grupo	17%
Semifinal	3%

¿Cuál anime prefieres?

Dragon Ball	88%
Naruto	12%

¿Cuál serie de juegos de futbol soccer te gusta más?

FIFA	41%
Pro Evolution Soccer	59%

Temas Top 5

1.- Lost: The Last Season
Subforo: Cine y Televisión.
Autor: Wilmer Gómez.

2.- Naruto Tema Oficial dattebayo!
Subforo: Anime y Manga.
Autor: Kusanagi_dark.

3.- ¿Qué estás jugando?
Subforo: General.
Autor: Pintodork.

4.- NINTENDO FUTBOL CLUB: JORNADA 7
Subforo: Deportes.
Autor: Tiburón rojo de Nintendo.

5.- [Tema oficial] Preguntas sobre TLoZ
Subforo: The Legend of Zelda.
Autor: NintendoPower.

Última Página

Nuevamente llegamos al final de la revista Club Nintendo, esperamos que te haya gustado el contenido de esta edición y te comento que tu opinión es de gran importancia para conocer qué tipo de artículos quisieras leer o encontrar en ésta, tu revista de videojuegos. Recuerda que seguimos esperando tus comentarios sobre la sección A favor y en Contra que incluimos en la edición de marzo, así como tus peticiones, quejas, dudas, sugerencias y demás retroalimentación que nos servirá para mejorar cada vez más.

FIFA World Cup 2010 (Wii)

Ahora que estamos a pocas semanas del inicio del Mundial de Futbol, Electronic Arts nos tiene preparada la adaptación en videojuego de este espectacular evento. En esta entrega, podrás guiar a tu selección hasta el último encuentro y ganar para levantar la preciada copa. Además, podrás participar en un torneo en línea para enfrentarte a otras selecciones y jugadores del mundo. Los diferentes modos de juego te dan la opción de concursar desde la fase de grupos, donde cada equipo tiene características y habilidades basadas en FIFA. En total, serán 199 selecciones, con 10 estadios oficiales de Sudáfrica 2010.

LEGO Harry Potter: Years 1-4 (Wii)

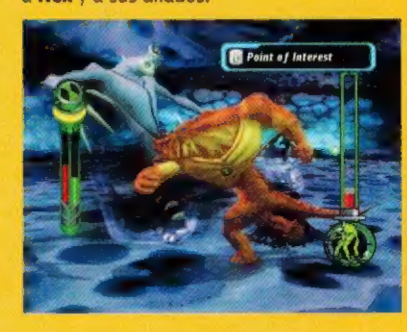
Warner Bros. nos trae otra aventura al estilo LEGO, claro, nos referimos a **Harry Potter**. En este compendio podremos disfrutar los primeros cuatro años que **Harry** y sus amigos vivieron en la escuela de hechicería de Hogwarts. El juego fue desarrollado por TT Games, quienes se han caracterizado por traernos grandes franquicias en LEGO como es el caso de **Batman**, **Indiana Jones** y, por supuesto, **Star Wars**. Por supuesto, aquí verás la historia de los jóvenes magos desde un punto de vista más humorístico, resaltando los puntos clave y agregando un sinfín de acciones que te darán muchas horas de juego.

Prince of Persia: The Forgotten Sands (Wii/NDS)

El príncipe regresa a Wii y Nintendo DS con una espectacular aventura que continuará con la historia de **Las Arenas del Tiempo**. Luego de dejar el reino de su padre para probar su valor, el príncipe es conducido hacia un misterioso lugar donde rápidamente descubre que debe utilizar sus habilidades acrobáticas y poderes en los diferentes escenarios, no sólo para sobrevivir, sino que también necesitará salvar un extraño palacio de las fuerzas maléficas que lo atormentan. En esta ocasión encontrarás nuevas características de juego, descubriendo nuevas áreas para explorar y obteniendo habilidades extra que se suman a las ya vistas en la trilogía anterior.

Ben 10 Alien Force: The Rise of Hex (WiiWare)

Sin duda, **Ben 10** es una sensación para los jovenes jugadores, basándose en la serie de televisión de Cartoon Network que nos describe las aventuras de **Ben Tennyson**, quien tiene la capacidad de transformarse en 10 diferentes criaturas extraterrestres para combatir a cientos de enemigos, al utilizar un dispositivo denominado Omnitrix. Este juego llegará como una descarga para Wii a través de WiiWare y cuenta con todo el respaldo de Konami, certificando su calidad y diversidad de acciones como ocurrió en las pasadas entregas. En **The Rise of Hex** puedes transformarte en **Swampfire**, **Brainstorm**, **Big Chilli**, **Humongousaur**, **Echo Echo**, **Chromastone**, **Jetray**, **Spider Monkey** o **Goop Lodestar** para enfrentarte a **Hex** y a sus aliados.



CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Morrigan
TATSUNOKO VS. CAPCOM
ULTIMATE ALL-STARS
© 2010 Capcom

CLUB NINTENDO
Nintendo
Ryu
TATSUNOKO
VS.
CAPCOM
ULTIMATE ALL-STARS
© 2010 Capcom